BATTLEFIELD: VIETNAM | CS: CONDITION ZERO | RAINBOW 6: ATHENA SWORD

GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,90лв. | 2,50лв. без 2CD | брой 3 | Април 2004
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

ЕКСКЛУЗИВНО!

Knights of Honor

Новата БЪЛГАРСКА стратегия минава под крилото на ELECTRONIC ARTS.
Защо? - В ексклузивното мега-превю вътре!

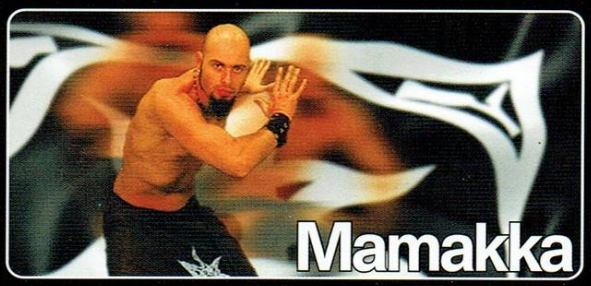
Colin McRae Rally 04

FarCry

Sacred

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Unreal Tournament 2004



На дисковете: Painkiller, SC: Pandora Tomorrow, ToCA Race Driver 2, kill.switch, War Times

LIfestyle: Кино, Видео, Тест, Противопоставяне

абонамент

6 броя - 25 лв.

12 броя - 50 лв.

+ безплатна доставка

Пусни звяра в дома си... на по-ниска цена!

Всеки абонирал се до 30 май 2004 участва в томболата за спечелване на

6 оригинални компютърни игри

и още много невероятни гейм аксесоари...

към подробностите

GAMERS' WORKSHOP

април 2004
Брой 03

главен редактор
Диян Димитров

заместник главен редактор
Александър Бакалов

помощник редактор
Весела Симеонова

дизайн и CD
Георги Динчев - Мед

реклама
Александър Грънчаров
Юлиян Калдерон

управител
Иван Кънев - Джовани

автори
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Диян Димитров - Freeman
Драгомир Дончев - Duffer
Евгений Тенев - Dimensin
Илиян Илиев - Whisper
Иван Кънев - Un-DeaD
Йордан Стояновъ - Irenicus
Камен Макс Дончев - MrAK
Красимир Койчев - Maggkrabar
Красимир Кръстев - Krasleto
Кристина Радева - Damond
Чавдар Кацаров - Ikarus

издател
"Уъркшоп Груп" ООД

Адрес София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail workshop@headoff.org
http://workshop.headoff.com

Основен разпространител
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат
"Мултипринт"

gamers' workshop ползва висококачествен Интернет от Headoff G.I.

висококачествен пренос на Интернет от Internet & Game Club Next Level

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Нямаме спонсор, не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това. Сега, нека броят продължи!

Кламерът на спомените държи късчетата на живота ни. Ветровете на времето ги подръпват, понякога отскубват някое и гравитационното поле на забравата го поглъща. Понякога то се завръща, възкресено от снимка, лента, дневник, стих... Или интервю...

Рисковано е да вземеш интервю от себе си, съмнението, че нещо си спестил в отговорите или въпросите ще дълбае съвестта ти вечно.

Съществува опасност да осъзнаеш, че си се провалил в може би последния опит поне веднъж в живота си да си безкористно и изцяло откровен; поне веднъж да отхвърлиш мъчително тежкия покров на обществената маска, която си надянал; поне веднъж да освободиш душата си от оковите на целесъобразността и да я оставиш да се пречисти в светлината на истината.

Коя истина?

Няма абсолютна истина!

Няма истина!

Колко жалко е, че не си вярващ, тогава поне щеше да имаш път...

Честен ли си?

Не.

Не?!

Ами, всичко зависи от това какъв отговор искаш да ти дам – базиран на абсолютната или на относителната истина. Относително честен съм. Доколкото мога да си позволя, понякога дори с риск за евентуални негативни последствия за мен самия. Бих казал, че съм по-честен отколкото е здравословно за човешко същество интегрирано в обществото. Но ако трябва да погледнем на нещата от ъгъла на абсолютната истина – не, не съм честен и не вярвам да съществува такъв човек.

А в това интервю?

Не.

Защо?

Поради същото. Виж, бих бил честен ако живеех сам. Ако бях единственото човешко същество на планетата. Ако нямаше нищо, което да противоречи на скровената ми същност. Но дотолкова, доколкото ежедневието и съществуването ми изобщо е свързано със стотици други хора и съм част от една адски сложна обществена система, в която всеки човек е движен от някакви свои мотиви, настроения и цели, създавайки около себе си сили и посоки, често противоположни на моите се налага по някакъв начин да противодействам на този хаос, за да запазя индивидуалността си. За да се съхраня като личност. Това не става като си честен. Ето сега например – знам, че това интервю ще го прочетат много хора и най-малкото, като част от това списание, съм длъжен да оставя читателя с добри впечатления, поест – да поддържам имидж. Същевременно с това обаче знам, че читателят е умен, той усеща когато явно го манипулираш или подвеждаш, така че трябва да си максимално откровен с него. Значи – аз съм в значителна степен честен, но не и изцяло, невъзможно е просто.

Разбирам. Всичко е относително, респективно понятие като „добър" също е невъзможно да бъде формулирано.

Именно. Не съществуват абсолютно добри хора. Абсолютно зли също. И в най-ясния ден се таят сенки, както и в най-тъмната нощ тук-там проблясва по нещо. Предлагам да не боравим с абсолютни понятия в това интервю повече.

Е, едва ли ще минем без това, но нещата, които каза ме навеждат на мисълта, че вече съм с изчистена идея защо си атеист...

Да, не вярвам в господ. Не вярвам в нищо абсолютно. Религията е за низшите духом, за хора, които нямат волята, интелекта и вярата да търсят пътя сами, а се нуждаят от готови формули. Донякъде ги разбирам – така се живее по-лесно. Да не говорим колко е порочна като институция църквата, не по-добре да не подхващаме тая тема.

Ще се хвана за дума порочен обаче...

Ха-ха, нали щяхме да оставим настрана екзистенциалните понятия?

Не, ти искаше да ги оставим, аз ти казах, че трудно ще минем без тях.

Е, добре. Порочен съм, да. Това искаше да чуеш, предполагам. Дотолкова, доколкото порочен като понятие тясно се свързва с думата грях, защото какво значи порочен – човек има някакви стремежи, някакви страсти, неща, които силно го мотивират и в повечето случаи те просто са част от неговият емоционален код, интегрирани са в самата му същност, родил се е с тях. Де факто обществото го задължава да се бори с тях цял живот. Понякога той просто се уморява от това или осъзнава, че съпротивлявайки им се всъщност губи себе си. Но дори цял живот да изневерява на себе си, в името на обществените морални принципи, самият факт, че си мисли някои „лоши" неща, че си ги фантазира, по силата на религиозната традиция го прави порочен. Кой съм аз, по дяволите, че да правя изключение? Да, изневерявам в мислите си, предател съм, алчен съм, безскрупулен съм в мислите си. Понякога не само в тях. Всеки е потенциално порочен, нужен е просто достатъчен силен стимул. Човешко е да се греши. Изобщо не подлежи на обсъждане.

Вярваш ли в любовта?

Вярвам, че душите на хората могат да се докосват и понякога – сливат. Също и телата.

Това не отговаря...

Напротив. Отговаря много точно. Онази, обляна в романтичен ореол, ромео-жулиетовска любов не съществува според мен. Не и по начина, по който я интерпретират. Много се дразня когато се спекулира и до думата любов се сложи вечна. Ами не, няма такова нещо. По същия начин, както човек не може да е вечно и постоянно щастлив – може да има щастливи моменти само. Ще ти кажа в какво точно вярвам – във влюбването и в обичта. Сведено до по-разбираеми понятия – в секса и в духовната връзка. Любовта, както я представят от векове е амалгама между двете, но колко време можеш да си физически привлечен от едно-единствено тяло? В крайна сметка моментът, в който физическото изтлява все някога настъпва. Няма вечна любов. Но може да съществува вечна обич. И това е висшата форма – духовната близост. Обичаш човека, отвъд хормоните, отвъд крака, цици и пр. Обичаш неговата уникална човешка същност, характер, интелект – нетленното. Драмата на обществото ни в това отношение е неразбирането на тази простичка истина. Секс и обич са две отделни, независими неща. Понякога те се свързват и тогава се влюбваш. За известно време – години може би, кой както е скроен, но не и вечно. Разлюбването от своя страна може да е единствено резултат от провал в едно от тия две неща – секс и духовност, или да е плод на друго влюбване, изместило настоящото – към друг, който по-пълно се вписва в картината на собствената ти индивидуалност. Когато това най-после се разбере хората ще започнат по-лесно да се разбират и драматичността в разделите, както и в брака като институция, значително ще зачезне. Просто нещата трябва да се приемат в естествената им светлина...

Добре, виждам, че те чакат за друго интервю, ние с теб така или иначе можем и друг път да продължим. Последен въпрос. Сподели нещо за списанието и броевете напоследък. Как се развиват нещата?

Да чукна на дърво, добре. Изключително доволен съм от броя с червената точка. За мен той бе едно завръщане към духа и настроението от миналото. Адски ценен брой и сред фаворитите ми изобщо. Радвам се също, че напоследък се появиха доста кадърни момичета и момчета, които живот и здраве ще продължат и поддържат традициите и нивото на списанието. Последвалият брой бе крачка назад само дотолкова, доколкото игри просто липсваха. Когато няма и да си гений, не че ние сме, все тая. За настоящия, както обикновено, ми е трудно да говоря – винаги съм се нуждаел от време, за да погледна от дистанция и по-реално на нещата, но ми се струва, че се получи добър. В него има няколко изключителни статии и тази, с която адски се гордеем всички е превюто на Knights of Honor.

Изобщо така наречените „фийчър статии" – като тази за Game Developers Conference – ще намират все повече място в списанието, това е едно от нещата, върху които ще работим в бъдеще.

Наистина последно – коя, кой, кое или какво е Урсула?

Ха-ха, еее... не, не – мога само да кажа, че не е оная траверса, която стана толкова известна напоследък.

Freeman

съдържание

април 2004, брой 03

предварително

14 shellshock: 'nam 67
16 armies of exigo
17 warlords battlecry 3
18 the fall — last days of gaya
20 knights of honor

ревю

26 rainbow six 3 — athena sword
28 lords of the realm 3
30 splinter cell — pandora tomorrow
34 colin mcrae rally 04
36 unreal tournament 2004
42 dead mans' hand
44 farcry
48 knights of the temple
51 battlefield — vietnam
54 sacred
58 castle strike
60 counter-strike — condition zero

от крак на крак

62 csi 2 — dark motives
63 scooby doo 2 — monsters unleashed
64 il2: shturmovik — ace expansion pack
65 gangland
66 swen xxx
67 crystal key 2 — the far realm

lifestyle

70 кино
72 видео
74 интервю с Матакка
78 противопоставяне
80 седем... глад
82 темида

и още...

06 поща
10 gdc 04
68 ultima online

тема на броя

32

knights of honor

20

farcry

44

ДИСК #1

Демо версии:
SC: Pandora Tomorrow

Клипчета:
S.T.A.L.K.E.R.
Serious Sam 2
Kill Bill vol.2
Driver 3
The Matrix Online
True Crime: Streets of L.A.

+ 30 програми

ДИСК #2

Демо версии:
Painkiller
War Times
kill.switch
Race Driver 2

UNREAL TOURNAMENT 2004 ЕКСТРИ

Клуб	Адрес	Телефон	PC	Конфигурации	Цени	Бар	Климатик	Работно Време	Членска карти
Матрицата 5	ж.к. "Св. Троица", ъгълът на ул. „Русе" и ул. „Варна"	9292031	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Южен Кръст	ж.к. „Изток", ул. „Райко Алексиев"	713761	93	Athlon XP 1800+, 256 DDR RAM, GeForce 4 Ti, 17" LG Flat	1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 1	ж.к. „Лозенец", ул. „Крум Попов" №64	8665521	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
San Marino	ж.к. „Люлин 3", бул. „Захари Стоянов" №40	9251355	55	AMD 1800+, 256 RAM, GeForce 4 Ti, 19" Samsung monitors	0,60 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 7	ж.к. „Люлин 4" бл. 417	9252369	111	Pentium 4 2400MHz, 512 RAM, GeForceFX 5200, 19" MAG Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Alien's Club	ж.к. „Оборище" ул. „Бачо Киро" №24	9801110	30	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 4/FX5200, 19" Samsung monitors	0,90 лв./час нощна - 3,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 2	ж.к. „Оборище" ул. „Янко Сакъзов" №14	9461868	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Inferno	ж.к. „Младост 1", Търговски комплекс „Рея" (пазара) ет. 2	9743891	60	Pentium 4 2,4GHz, 512 RAM, Radeon 9600 Pro, 19" Sony monitors	08:00 - 16:00 - 0,50 лв./час 16:00 - 08:00 - 1,00 лв./час			24/7	CARD
Матрицата 6	ж.к. "Младост 2" комплекс Деница	9744142	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Next Level	ж.к. „Средец", ул. „Цар Шишман" №27 (срещу 7СОУ)	9812321	50	Athlon XP 1400MHz, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 17" LG Flatron	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
TOXX	ж.к. „Средец", ул. „Ангел Кънчев" №1 (до Escape)	9808079	75	Athlon XP 1600MHz, 256 DDR RAM, GeForce 2, 17" Samsung	1,00 лв./час нощна - 4,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 3	ж.к. „Триадица" ул. „Неофит Рилски" №70	9816592	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD
Матрицата 4	ж.к. „Триадица" ул. „Бистрица" №2	9818094	111	Pentium 4 2000MHz, 512 RAM, GeForce4 MX440, 19" CTX Monitors	0,50 - 1,00 лв.			24/7	CARD

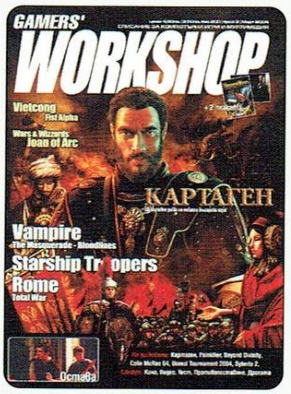
Притежавате компютърна зала? Искате хората да научат за нея? Искате това да стане евтино! *

Ние можем да ви помогнем!

Просто ни се обадете!

029806829

* ако искате да ви излезне скъпо се обадете се на телефон **02**9807245



АБОНАМЕНТ 2004

Писнало ти е от неучтиви лелки по реповете? Покупките при неблагоприятни атмосферни условия те изнервят? Аман от „Гей... как му беше името?" въпроси? Или просто те мързи да направиш три крачки извън своя дом... компютърната зала? В такъв случай, просто се

АБОНИРАЙ!

Може да се абонирате чрез:

* пощенски запис
* с писмо
* на място в офиса на редакцията - ул. „Ген. Гурко" №34 вх. 2 ет. 2

„ПИЧОВЕ: МНОГО СТЕ ДОБРИ. КЕФИТЕ. САМО ТАКА!"

Това щеше да бъде писмото ми, преди да започна да мисля... Имам тоя лош навик.

И сега, както е тръгнало, май ще си го избивам на вас. ;] Та, попадна ми наскоро първия ви брой от тая година... По вина на колега един, който не беше дочакал друго едно списание да излезе. И, след като и другото се появи, решихме да си ги разменим. С, до голяма степен, научен интерес се заех да чета творението ви - все пак от дълги години само конкуренцията удостоявах с вниманието си, а вие, що се отнася до мирогледа ми, просто си съществувахте. Последствията: Ами, успяхте да ме впечатлите! А не вмятам колко голямо постижение е това, само защото ви пиша за първи път и иначе титаничното ми самочувствие не би имало на какво да стъпи в очите ви. ;] Все пак, фактът си е факт - ако имаше по-добри от вас, те щяха да бъдат най-добрите. Няма, обаче. :)

Искрено изумен бях, първоначално от количеството, а после и от качеството на статиите ви. Поздрави на авторите, които показват невероятен талант в писането.

btw: Споменал вече качеството на статиите, няма как да не обърна внимание и на темата на броя, реализирана в статии, които трудно се вписват в определения, различни от „гениални". /А колко ли пияни и/или високо трябва да сте били, според собствените ви думи, е въпрос, който предвид ограничеността на възприятията си ще пропусна да задам. ;]/ И така, по същество: НЯМАШЕ СТРАНИЧКА, ПО ДЯВОЛИТЕ, КОЯТО ДА НЕ Е НАЙ-БРУТАЛНО ЗАРИНАТА С... хм... СЕКС В НАЙ-ЧИСТАТА /в случая - всичко друго но не и „непорочна" ;]/ МУ ВЕРБАЛНА ФОРМА. И после Freeman ще обяснява как, видите ли, сексът ПРОДАВАЛ. :) И понеже обикновено имам /И/ лошия навик да пиша предълги постове, а както знаем - четките са наркотик, гибелен (не давате основания за каквато и да било негативна критика, обаче. Или пък твърде умело сте замъглили взора ми?), спирам. Едно въпросче, преди това, обаче: *КАК?*

Поздрави отново! И (понеже Freeman ОЧЕВИДНО е прав) пожеланията ми ще да са за повече секс? Така да бъде! ОСВЕН другото.

Александър Божинов

И създаде Господ земята и небесната твърд, и рече: Вода да дели пътта земна и облаци да шетат в ефира небесен. И доволен остана. И посели земята, твърдта и водата с жива гад. Погледна и доволен остана. И по свой образ и подобие човека създаде и пак рече: „Равни ви създавам, но едните ще са по-равни, а другите вдлъбнати". Погледна людете бога наш и доволен остана. И пак рече: „Човеците трябва да научат, че не са всичките равни, че има от тях вдлъбнати и те са повече, защото в божествения ми софтуер се появи бъг". И си хареса Господ една телевизия и създаде предаването „Който може, го може". И доволен остана. Видя, че това, което е сторил е добро. И погледна после рейтинга на предаването и видя, че е висок. И рече: „Едно предаване само не стига, ще измисля за хората конкуренцията – да отделя мършата". И стори го господа Бога наш. И се появи „С бъклица и дрян". И видя Господ, че това е добро и рече: „Бъклицата да остане за Уъркшопа – да черпи вдъхновение, а дряновия – за конкуренцията, за лична и многократна употреба, да й е честит и четвъртит". Така и стана!

Ами... това е то.

Вашата Урсула

***

HI, FREEMAN.

Pi6a ti otnosno statiqta - „Za i protiv sexa predi pulnoletie"- koqto me razbi otsekude. Mnogo dobra statiq! Ta iskam da spodelq slednoto - ot gledna to4ka na destven (bez smqh molq :P) mislq, 4e sexa predi pulnoletie e za predpo4itane, poradi nqkolko pri4ini:

1: Sexa predi pulnoletie ne iziskva otgovornosti, a vij vuzrastnite - flirt, celuvka, obe6taniq, sex, sex, sex i mnogo... mnogo otgovornosti! Ako nqkoi teen iska da pravi sex i gadjeto i ot drugata strana kajat da, to ne e poradi izgarq6tite gi 4ustva,a prosto zaradi sporta, ili da se utarvat ot bremeto da si destven DNES!

2: Koi kaza 4e sexa sled 18g. nosi pogolqmo udovolstvie? Na mladite kat mene samo sexa im e v glavata, a na vuzrastnite sexa rqdko stava obekt na golemi razmi6leniq. I kogato doide momenta na sno6avane mladiteq izgarqt ot jelanie da vidqt kvo e 4ustvoto i da usetqt trupkata:) A za vuzrastnite tova e prosto ne6to koeto stava ot vreme na vreme:)

Pone taka mislq az de, ako nameri6 ne6to vqrno ot tvoq gledna to4ka, 6e se radvam da mi pi6e6 :P

Tvoi nai-veren fen!

Йордан Липов

Не знам какво мисли Фрийман, но предполагам. Ще ти споделя моята гледна точка, ще трябва да се задоволиш с нея:

Сексът след пълнолетие носи предимно повече набутване.

Кой казва ли? Ами аз, например. Довери ми се, важно е. Защото когато го направиш за пръв път и след това си кажеш „По дяволите, това ли беше?", дано си спомниш този отговор и да не бързаш да се разочароваш от секса. С времето той ще става все по-богат на усещания и по-пълноценен.

Лошо, Липов. Седнете си. Среден... Три (3). Засега!

Твоя невярна Урсула

***

АМИ СЕГА КАК ДА ЗАПОЧНА ДЕ?!

Няма да ви казвам, 4е от много време искам да ви пиша, щото всеки така вика. Направо по същество:

Нека ви поговоря (в случая-пу..опс...пиша) АЗ малко за секса. Аз ли4но (ее писна ми да го търса т'ва „`") не искам да се е*а на 13 (да съм се е*ал де аз тая възраст ехеее) не заб6тото ми е рано, а поради 2 при4ини:1- едва ли съм б6тял да проумея кво сам напра'ил пък и не съм от тия дето само 4акат първата кобила дето ми е навита да ида и да я опъна па да се 4уда на следваб6тия ден б6то ми е пъп4асал примерно ама да говора и да се фукам 4е съм нае*ал еди кой си женски як... 2 - дори да си я бива и да има някква химия от моя страна, тя може както вие писахте да си търси „дефлоратор" и тва да не го оцени от тази гледна то4ка която аз искам! ААА мани аз за кво б6тях да ви пиба то за игри то за Блоодраъне-ката (малии как стана на бг) то за неописуемо яката "Legacy of Kain" (тя ве4е заслужава;) па тя ква стана. Ни6то - Next time (ако не сум ви отег4ил до степен такава 4е да земете да изтрезнеете).

Еми аре 4е тука майка ми се прибира и ми размахва сметката за тел. Next month 4акайте пак писъмце, а до тогава помнете: Само The Matrix-за филм. Marilyn Manson - за музика и страниците на конкуренцията(ако мое да се наре4е такава) за WC paper. Порите гъЗ!

Денис Ботев [mng]2rNf

Това за женския як много мръснишко прозвуча, да ти кажа... чак ме заинтригува.

Друже, такова отегчение просто няма, не се безпокой.

П.П.: Когато не ни порят, порим.

Вашата Урсула

***

БРАВО, ПИЧОВЕ, БРАВО.

Пак се справихте, въпреки алкохолния делириум (справка – D2 LoD - рън уърда Delirium; то докато ги събереш руните мамата си трака) и изпушените кубинки. Не че имам да ви казвам нещо (а може и да съм имал, ама да е останало някъде отвъд белите петна в паметта ми), ама просто си търся компания дет' се вика. Иначе хубав брой беше, няма спор. Въпреки скапаните игри и дразнещата енигматичност на отг. на писмата (абе аре кажете кой/коя/кои е/са този/тази/тези Урсула (да не се изчислява по формулата Снейк + Фриймън = безполово чудовище, както Акрома + Фейдж = Карона)). А да - комиксът пак е фул шит (лели хора, как може да съм толкова прост, нямам думи наистина. „Просто нямам дубликат", дето пееше една родна звезда). Версусчето беше яко, особено там, където се пооткъсваше от темата. Тестчето си е култово. Ма то и т'ва от миналия бр. ми хареса, ама може да е било и от прекаляването с <beer> + <beep>, от страна на автора и особено на мене самия в знак на солидарност.

Ми некъв ненормалник. Пак.

Janus, speak...(who, the fuck?...)

Между другото аз съм и оня Shiny One отпреди 5-6 броя, дето бях тръгнал да обяснявам псевдо-теология на Свободния (аз само загрявах, да не си помислил нещо.)

Браво, пич, браво. Пак не си разбрал, че комикса е реклама на Headoff. Евалата и на двама ви. Кубинките не ги пушим, но понякога ги излизваме. Виждам, че много си развълнуван от „скромната" ми особа... в тоя ред на мисли – вярваш ли в любовта от пръв поглед?

Вашата Урсула

***

СЛЕДЯ ВИ ОТ ДОСТА ВРЕМЕ И СЕ РАДВАМ,ЧЕ НЕ СЛИЗАТЕ ОТ ВЪРХА.

Предишния брой бе много як, въпреки че нямаше много добри игри (освен Картаген). Надявам се следващия да е също толкова добър.Това, за което ви пиша е:

1. Да ви похваля за прекрасната статия за наркотиците. Човек наистина се стряска, като чете.

2. Да ви помоля да направите нова подобна статия, този път за насилието.

Това ще бъде много актуално, като се има предвид скорошните събития.Също така не изпускайте и връзката с комп. Игри (не, не съм някакъв моралист, и аз съм геймър, но смя-

там, че и ние носим нашата, макар и частична, отговорност, това е моето мнение)

3. Пишете пак за Ултима, но не основни работи.Направете го като статията за LoD.

4. Пишете за ролевите игри, но за по-малко познатите, като Gurps например.

Вуе

Борис Матев

Казваш „Пишете това, пишете онова..". Да вземем и на Дядо Коледа да напишем нещо, а?

Добре де, сега по-сериозно:

2. Планираме следващия брой да има статия за агресията.

Пишем за Ултима и вече не са основни работи. Чети.

Не планираме да пишем за ролеви игри.

Продължавай да ни следиш, за да не започнем ние.

Вашата Урсула

***

И ТАКА, КАК ДА ЗАПО4НА ПИСМО ДО СПИСАНИЕ НОМЕР 1 В БЪЛГАРИЯ???

Няма да е с два тона възхвали и глупости, само искам да ви каза 4е - ЦЕПИТЕ ГАЗ БЕ ПИ4ОВЕ И ПИ4КИ!!! Изкарахте 2 невероятни броя! Много позрави за Alex III [мараба адаб] 4е е взел о4асти в игра номер 1 за този момент според моята тиха истери4на персона:) фрееман къде се изгубе бе 4овек??!! Не 4е небто против Урсула, ама... от доста време ви 4ета и сам ти свикнал на невероятното 4уство за хумор! а пак Сибил [урсула] да ходи пак да си гледа блатните дракон4ета!!! Въпреки това и тя не е зле, бтото мнението, 4е жените не са плод е тотално и вярно но и перпендикулярно по правата на проблематика 4е мъжът е само една пръ4ка! Ама майната му...

1. то4ка номер едно с изисквания - пуснете по-добре обте 8 стр., отколкото плакати!!!!!

2. следвабтия брой да е 100 пъти по-хубав от този 2 брой!!!!

3. плз. ама много плз., бто не по4нете да слагате war craft replays на сидитата! Супер яко ба стане

е тва е плз. побликувайте тва писмо не за моята ли4на слава:), а забтото това е мнението на много хора - 4е сте супер,4е жените не са плодове а мислебти и велики по своему създания, бото ний мой сме силни, ама те са силни духом:), и за реплаите тва е моята най-голяма молба по 1 реплай4е, по 2, по 3, ба бъдите супер!!!!!!!!! ау 4ао ваб Алекс Киров със сегабен ник А.В.К. на warcraft :) ai 4ao za sq s mnogo zdrave da pusnete replay!!!

Алекс Киров

Приятелю, ти си най-голямата победа на феминизма, след обезглавяването на статуята на малката русалка в Копенхаген. Ако някога попаднеш в координатната ми система, искам да ми кацнеш на ординатата. Ще запишем риплей и ще го качим на дуска.

Вашата Урсула със сегашен ник
Вашата Урсула

***

МРАЗЯ СВЕТА,

не само институциите като такива но и хората по отделно (за което си има логична причина). Трудно е да намеря нещо което не ме дразни...поне не много. Преди близо 4 години PC mania започна да ме дразни. Писна ми глупостите дето ги пишеха, защото най-безсрамно преписваха половината ръководства към игрите, с друго не може да се обясни сухарското им писане. После „милитие" пуснаха и статиии за PS и съвсем го закъсаха. Казах си „време е да палят на някъде" и реших да пробвам Workshop-а. На корицата беше Might&Magic 8 и списанието беше почти перфектно. Зарадвах се. Започнах да го следя но с времето установих че или аз бях сбъркал в преценката си за вас (което вероятно е истината) или вие просто се променихте (в което няма нищо лошо) не за добро (което вече е лошото). Аз купувах списание за компютърни игри и мултимедия а не всичкия останал боклук с който пълните броевете. Ако искам интервю с някой ще гледам Шоуто на голия червей, или Всяка неделя от 1000 години на сам.

Ако искам кино, ми то арената не е толкова далече. Ако искам сблъсък неделя незнам кога си по Бтв. Не купувам хартия където чета доводите на някаква отрепка колко е прост и не му харесва как е устроен живота (Снейк да се чувства поздравен, „Време ти е"). Теста се оправдава защото често в него има и геймърско отражение. Стария брой изобщо го пропускам защото отгоре пишеше WORKSHOP а не Play boy, но може да са сбъркали. Изобщо използването на такъв евтин и глупав трик производителите да си вдигат печалбите никак не е похвален (пък и какво има да му гледаш на 200 пиксела ръбати текстури? Видял съм превъртанята на всички Tomb Raider-и от 2 насам и не разбрах какво толкова се кефят на този постен 3D модел). НО!!! Когато видях цели 3 страници за нарко глупостите бях на път да се сгрея със списанието (демек в котлето). Защо по зерговете сте направили тази...(просто нямам думи). Така или иначе хората четящи това списание са наркомани по съвсем други начала и не биха дали толкова пари да се откъснат от гейм клуба за дълго, какъв беше смисъла? Duffer, има и по-добри начини да ни покажеш таланта си, този не струва. Може и да не играя Diablo или кънтара, но това не ми попречи да прочета всички статии и инфота за тези игри с удоволствие (няколко пъти).

Бихте питали защо пиша това? И аз не знам. Може би имам нужда да разпусна, може би защото ми бяхте скъпи и се чувствах причастен и длъжен да изявя мнението си, може би защото се надявам да получа известност (неее, това не е със сигуронст)? Знам ли? Интересува ли ме изобщо? Правете каквото знаете, така или иначе няма да се съобразите с мен, пък и никой не ме задължава да давам 5 лева. Просто исках да има поне едно списание за развлекателна мултимедия, но последното такова изчезна преди близо година. Аз искренно съжалявам, а вие?

Ааа да. За да не ме обвините в плагиатство нека добавя че Алекс беше написал едно писмо включващо подобно встъпление, което беше публикувано в редакционната на Септемврийския 13 брой от 1999 година.

Spacerunner of the Air

Драги (бивши) читателю, позволи да ти поставя диагноза (безплатно – да не помислиш,че сме комерсиални!): ти мразиш света, както и хората поотделно, освен това почти всичко те дразни... Също така бих казала, че си педант, ако не бяха правописните грешки, но своего рода ми се струваш леко инфантилен. Кофти е да изгубиш фен, но по-гадното е някой да не оцени усилията, които полагаш, за да се промениш. Един ден като решиш да не бъдеш вече инфантилен, ще разбереш колко е трудно да се върви срещу течението и традицията. Новите неща никога не се приемат от всички дружелюбно, винаги има хора, които си искат старото – но като цяло истината е, че посоката на живота е една и тя е напред. Нищо лично.

*Между другото, аз пък мразя хората като цяло, мога само поотделно да ги обичам. Прочети „Кукла" на Болеслав Прус някой ден като успееш да се измъкнеш от залата и се впуснеш в **живота**. Пък тогава, току-виж, взел, че ти харесал и **лайф**стайла...*

Вашата Урсула

MDAM... UNTERESNO!

Mila mi gospojo... aa... gospodine... aa... ili tam za kwoto sa namira6, Ursula, ma ti si mi namerila da mi kazwa6 ko iskat jenite kat ne sa gleda6 mejdu krakata ??!!

Taka, ne 4e az 6a sa naema da kaja kwo iska „nejnata" polowinka {towa za „nejnata" ne e li malko preeksponirono, 6oto starata mi priqtelka gi razdawa6e edni desni pravi na koi li ne, ama ko da sa prai kat iskat da se nari4at „nejnite" taka da e },ama i tq Damonda si go kaza w onq zabludena statuq/iq — nali nie tesnogardite maje samo mojem da gledame genite I DA cakame s ezik ili tam koto imame i da se 4udim kak e ustroena t'wa sa6testwo wagi... aaa .. jenata . Twa si e 4istata istina .

Ai, nekoi deto kazwat 4e za da razbere6 utsre6tniq pol e kato stane6 kat nego — to ti draga mi Yrsula si go postignala

Ai za broq —- Mi neznam, mnooo ma radwa . PAk i ko da kaja - nali wie ste THE GOD na toq biznes w taq BG republika, dapjawa, rodina i tam o6te kwato se pada!!!

I'm your FeanoR

Проверката е висша форма на доверие, скъпи. Довери ми се!

Вашата Урсула

***

DOBRU UTRO ZA MENE VREME E DA BUDIME MADAMITE SLIVKATA DOBRE NASPA LI SE... EEE BAHTI QKATA PESEN.

Kak ste?

Dobre?

Zle?

I DON"T GIVE A SHIT!

Znaete li vas mnogo vi obi4am ama ponqkoga ste da vi eba maikite:

1. Onzi den slizah ot tramvaq i edno momi4e to4no predi da se ka4i padna na zemqta i zapo4na da se gur4i v epilepti4en pripaduk. Ne pojelavam na nikoi da vijda takova ne6to. Dokato se pribirah si misleh za6to o6te nikoi ne znae kak se lekuva taq gadost, no bqh ubeden 4e nqkoi nqkoga 6te se seti - blagodarenie na progresa. FUCK YOU FREEMAN. Kak izob6to moje da izmislite takava prostotiq kato da sporite za i protiv progresa.Ili ve4e nqma kvo da pravite a?Protiv progresa-abe ti 4ovek li si ili jivotno kato ne ti haresva begai v gorata jena ti da rajda v trevata i ot 3 deca da ti umirat 4 na po 2-3 godini bez lekarstva i higiena. Tarzan. Stegni se malko.

2. Ina4e ste stra6ni ama ponqkoga mnogo punti i stoiki.

S uvajenie: Hui_Spleskan

„Egune, върни се. Прощавам ти всичко. *(Мама)*"

Вашата Урсула

емулатор за Xbox

С емулатора за X-Box – CXBX, Turok Evolution се играе без абсолютно никакви проблеми. Разработчикът на емулатора споделя, че на неговата система (P4 2.8 gHZ, GeForce FX 5600) играта върви абсолютно гладко, без почти никакви бъгове. На сайта си пичът е пуснал добро количество картинки и 9 MB-ово филмче за невярващите. За повече информация относно емулатора идете на:

www.caustik.com/cxbx

Halo Xbox пакет

Microsoft обявиха нов промоционален пакет на конзолата си Xbox – ще върви с мегахита Halo. Пакетът на цена от 169$ ще включва зелен на цвят Xbox, геймпад с дизайн, инспириран от Halo и копие от играта. Стартовата дата за продажби е 13 април, а бройките са 200 000.

нов енджин за GBA

Talos Interactive обявиха нов енджин за преносимата конзола на Nintendo - Game Boy Advance. Наречена „DeltaAdvance Engine", новата технология дава възможност за напълно динамично 3D видео, включително и за mip-mapping, което положително ще се отрази добре на разработването на фърстпърсън шутъри за GBA.

ATI слухове

За кратко на уеб-сайта на ATI се появи презентация, в следствие на която из мрежата плъзнаха сериозни слухове, че задаващият се графичен чип на ATI - r420 - няма да поддържа Pixel Shader 3.0. Другият интересен слух е, че до края на годината ще бъдат пуснати в продажба графични карти с 512MB RAM, но не е ясно дали ще бъдат на nVidia или на ATI.

обявен е нов Myst

UbiSoft обявиха, че подготвят нова Myst игра. Тя ще носи името Myst IV: Revelation, а планираната дата е края на 2004 година. Саундтракът на играта ще бъде на Jack Wall и в него ще има парче на Питър Гейбриъл. Новото заглавие ще бъде първото от поредицата, разработвано от UbiSoft Montreal Studios.

откраднаха втора алфа на S.T.A.L.K.E.R.

Нова, напълно работеща версия на S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl се появи в нета. Първата алфа не показа моментното състояние на играта, защото беше прекалено стара версия. Новата алфа всъщност е версията, с която бе представена играта в Cologne преди месец. Напълно работещата „полуигра" съдържа цяло и функциониращо ниво с врагове.

UT2004 на DVD

Atari ще пуснат в продажба специална DVD-версия на Unreal Tournament 2004 на 13 април в САЩ. Версията ще включва едно DVD, съдържащо цялата игра и второ, на което ще има обучаващи видео модули от 3DBuzz.com, които ще помагат на модмейкърите и феновете да разучат използването на Unreal Editor.

UbiSoft анонсира FarCry Instincts

Ubisoft обявиха, че студиото им в Монреал разработва конзолни версии на хита им FarCry, които ще са базирани на PC-версията на играта, но ще имат добавени голям брой допълнителни благини и подобрения.

„Имайки предвид невероятния успех на FarCry в Европа (в момента номер едно по продажби във всички класации), сме убедени, че FarCry Instincts (това е обявеното име), ще бъде едно от най-силните заглавия на UbiSoft за годината", казва Флорънс Алберт, един от маркетинг директорите на UbiSoft.

говори ми

Графиката на S.T.A.L.K.E.R. е 100% завършена. Геймплейът, от своя страна, е две трети готов.

GSC Gameworld

Купувайки Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude вие ще получите 4-5 игри в една. Има игра с танци като Pa Rappa the Rappa. Има игра със снимки, в която сме взаимствали от Poke' mon Snap. Има игра с пиене на алкохол, приличаща на... ъъъ... ok де, хванахте ме... няма известни игри с напивания, но схванахте идеята! Има много игри, над които може да се потите, всяка от които има няколко степени на трудност. Има игри с напляскания, с мокри фланелки, със смесване на алкохол и последвалото му изпиване, игри с целувки, игри с шамари и т.н. и т.н.

Кевин Шелър, High Voltage Software

За да създадем Evil Genius сме почерпили много вдъхновение от филмите с Джеймс Бонд, Остин Пауърс и т.н. Като се замисли човек, концепцията ни е много проста - всеки иска да играе като лошия тип, затова ние решихме да позволим на публиката да поеме контрола над мега-хипер-лошия тип: мегаломаниак с амбиция за световно господство. Използвали сме много от превърналите се в емблема за шпионските филми неща - агенти в смокинги и т.н. и т.н. - но за неща различни от няколкото герои, за които очевидно сме почерпили от героя на Бонд, сме се опитвали да пропуснем директни препратки към който и да е от нашите извори на вдъхновение, освен ако не са използвани, за да иронизират жанра или да засилят комичния ефект.

Питър Гилбърд, Elixir Studios

В момента сме фокусирали усилията си над завършването на играта. :o) Премахваме някои от останалите бъгове, рендрираме синематиците, подобряваме и подобряваме и подобряваме настройките на мултиплейър режима и картите (скорост, на колко време ще се появяват оръжията), записваме я на 3 CD-та и СЕ НАСПИВАМЕ КАТО ХОРАТА!

Саймън Вивиен, People Can Fly

Саундтракът на Hitman 3: Contracts е композиран и продуциран от Джеспър Kyd, който направи и музиката за Silent Assassin. Примери за това как ще звучи музиката, която ще чуете в играта има на официалния ни сайт. Ще можете да я срещнете и по трейлърите, които пуснахме.

Нийл Донъл, IO Interactive

Final Fantasy I и II за GBA

Square Enix ще портнат две от класическите си Final Fantasy заглавия за Game Boy Advance. Final Fantasy I и II ще представят първите две заглавия от серията, които бяха пуснати в продажба през 1987 и 1988 година за Famicom (наречена Nintendo Entertainment System в САЩ). Двете игри ще се продават само на един картридж, което е вторият такъв случай за компанията. Новите GBA версии на игрите ще бъдат с обновена графика и възможността да се записвате където и да е из нивата. Игрите ще бъдат пуснати в продажба в Япония през месец юли на цена от около 57$. Дата за Америка все още не е обявена.

саундтракът на Deus Ex 2

Ion Storm пуснаха целия саундтрак на Deus Ex: Invisible War за свободно теглене от уеб-сайта на играта (www.dxinvisiblewar.com). Общо 14-те композиции на Александър Брандън и Тод Симънс от Ion Storm можете да намерите в секцията „Downloads".

нов проект на Digital Extremes

Digital Extremes тези дни обявиха новия си проект – Dark Sector. За момента единствената информация около заглавието е, че се разработва за конзола от следващо поколение (PS3, Xbox 2 или и двете). За PC, естествено, нищо не се споменава. Въпреки малката продължителност на рекламното филмче може да се предположи, че играта ще представлява нещо като футуристичен Metal Gear Solid, който, противно на очакванията, няма да се развива в добре познатата ни Unreal вселена. Поради дългогодишните взаимоотношения между Epic и DE е доста вероятно новата графична платформа, която играта ще използва, да е всъщност Unreal Engine 3.0, като последният беше неофициално демонстриран на Game Developers Conference този месец. Това е нашата прогноза. Задаващото се E3 ще покаже дали сме били прави.

http://www.darksector.com

Rockstar Games купуват гейм студио

Rockstar Games/Take Two Interactive в своя публикация обявиха, че са закупили базираното в Лийдс английско студио Mobius Entertainment. Самите Mobius, автори на Game Boy Advance порта на Max Payne, вече ще се подвизават като Rockstar Leeds.

Call of Duty: United Offensive

Activision официално анонсира първото допълнение на своя хит Call of Duty. Става въпрос за Call of Duty: United Offensive. Играта ще използва пак познатия ни Quake 3 енджин, плюс нови специални ефекти. Ще бъде включен и мултиплеър режим с танкове и танкове v/s пехота. Заглавието излиза във версия за PC в началото на тази есен.

игри по Агата Кристи

Според публикация в BBC, внукът на Агата Кристи - Матю Причърд, е дал съгласието си за разработката на пет компютърни игри по творбите за популярния детектив Еркюл Поаро. Всичките пет заглавия трябва да се появят на бял свят през следващите шест години, но все още липсва информация кога точно ще стане това.

игра по Shrek 2

Базираното на продължението на култовия анимационен филм заглавие ще бъде екшън-адвенчър и ще излезе през месец май 2004. Разработва се от Luxoflux за PlayStation 2, Xbox и GameCube, Vicarious Visions - за GBA и Amaze/Knowwonder - за PC.

Tribes 1 и Tribes 2 безплатно

За да загреят геймърите за очакваното към края на годината заглавие Tribes: Vengeance, от Vivendi Universal са решили да разпространят безплатно първите две заглавия от културата мултиплейър поредица. Да, абсолютно вярно сте прочели. Единият вариант да се сдобиете с тези ключови игри е да си ги изтеглите от FilePlanet (бляяях! FilePlanet съкс на макс!), а другият е да си купите юнското издание на Computer Gaming World, към което ще върви безплатно DVD с игрите и което излиза на 4-ти май.

Джон Ву и Metroid

Културовият екшън-режисьор Джон Ву иска да пренесе един от най-културовите женски персонажи на голям екран и планира да инвестира сериозни пари в това. Продуцентската компания на режисьора - Tiger Hill Entertainment - е лицензирала филмовите права за франчайза „Metroid" от Nintendo.

„Смятам, че във фантастичния жанр има големи възможности за нещо като „Metroid". Мисля, че много от настоящите родители са израснали с тази игра по времето на Nintendo Entertainment System" - заяви Брад Фоксховен пред Ройтерс. „Metroid", която дебютира в Щатите за NES през далечната 1986г., разказва историята на жена-боец на име Samus Aran, използваща супер мощен боен костюм, за да се бори с изсмукващите енергията Метроиди и злата Mother Brain.

Nokia N-Gage QD

Nokia обявиха детайли за следващата версия на преносимата си конзола N-Gage. N-Gage QD не е N-Gage 2, а по-скоро подобрена версия на определено недоизпипания си предшественик. Тя ще е с по-малки размери, няма да има вградени FM-радио и mp3-плейър, но все пак ще можете да слушате mp3-ойки, чрез програми, достъпни за сваляне от мрежата. N-Gage QD ще е двубандов, има и някои промени в цифровия и гейм-пада, целящи да го направят по-удобен за ползване. Цената е 299$, а на пазара ще можете да го намерите през май.

турнир по Quake 3 в Матрицата

На 10-ти април в Матрицата се проведе турнир по Quake 3. За безпроблемното провеждане на турнира бяха осигурени 30 двугигахерцови машини. Заявилите участие бяха 26 души, сред които – някои от най-добрите ни играчи по q3.
Турнирът се проведе по добре известната сред играещите quake швейцарска система – в първи кръг участниците се подреждат произволно. Във втори и нагоре (до 5ти рунд) се срещат тези състезатели, които не са играли заедно и са с най-близък резултат (пример A vs B, които имат по 2 победи, C vs D, които имат по 1 победа и т.н.). Картите се определяха, като играчът, който е понапред в класирането, избира първата карта, на която ще се играе. Опонентът му избира коя от четирите карти да отпадне. След първия мач загубилият избира на коя карта да се играе втория мач.
На финала се срещнаха Firenick vs. Adelante, като след една на една игри, с резултат 9/8 и фраг, 1 секунда преди края, турнира спечели Firenick.

intro

Game Developers Conference за първи път стартира през 2000 година, но успя за кратко време да набере скорост и да се превърне в едно от най-големите събития в гейм-индустрията. Трудно е да се определи точното естество на GDC, тъй като то съчетава в себе си много неща – изложение с над двеста различни фирми, лекции на някои от най-големите светила в бранша , Indipendant Game Festival и още и още. Нека го наречем експо, но тогава ще го приравним до нивото на E3, където по-голямата част от посетителите са крайни потребители. Тук посетителите, в главната си част, са самите гейм-девелъпъри, студенти и маниаци, опитващи се да пробият в бранша. С други думи – ценители. В следващите редове четете за най-интерсното, което бе представено на тазгодишното GDC и се дивете.

Unreal 3.0 енджин.

Светлини и физика.

Това, което показаха Epuk на GDC реално беше едно 20 минутно демо на възможностите на новата си платформа, което даде ясно да се разбере, че и през следващите 2 години тя ще е една от водещите.

„Per-Pixel" Lightning and Lightning Effects

Тази технология позволява осветеността на всеки пиксел на екрана да се изчислява индивидуално. Част от тази технология е High Dynamic Range Lightning, позволяваща изобразяването на обекти, които „сияят", когато са осветени с достатъчно силен източник на светлина.

Резултатът – всичко в играта изглежда много естествено, гладко осветено и динамично, сенките са гладки и напълно реалистични.

Демонстрация – фенер, движещ се през средновековна катакомба. По стените играят живи сенки, ръбовете им изсветляват и се замъгляват реалистично с отдалечаване на източника на светлина надолу по коридора.

Virtual Displacement: Bigger Bumps

Bump mapping технология, създаваща илюзия за триизмерност, която безпроблемно понася динамичното осветяване, без да не се забелязва видимо замазване на текстурата, независимо колко близко е наблюдателят до нея.

Резултатът – обикновена плоска текстура изглежда напълно 3D.

Демонстрация - каменна стена, при изместване на гледната точка се вижда всеки ръб на камъните, камерата минава зад стената и се вижда, че наистина става въпрос за обикновена плоска текстура.

Incredibly Detailed Character Models

Технология за изграждане на високополигонни детайлни модели без излишни изчисления.

Резултатът – високодетайлни модели, които не натоварват хардуера.

Демонстрация – два модела, единият „супер-тежък" (6 милиона полигона!), другият по-простичък („само" 6500 полигона). Посредством вградените в енджина инструменти детайлите на „тежкия" модел се екстраполират към „олекотения" обект - всяка извивка, всяка малка подробност е пренесена 1:1. Всичко в реално време. Рендингът на финалния продукт отнема минути. Epic са демонстрирали и крилато демоноподобно същество с полупрозрачни криле, през които се процежда светлина и се виждат ясно жилките на пулсиращите кръвоносни съдове. Impressive!

Massive Outdoor Environments

Още от първия Unreal това е запазена марка на този енджин. Unreal 3.0 енджинът обещава да продължи тази традиция. Демонстрираното впечатлява - планини и хълмове, свръх-реалистични сенки, фотореалистични, полу-прозрачни облаци и изглед чак до хоризонта.

Next-Generation Editing Tools

В новия едитор за нива са вградени процедури и дефиниции за различни видове терени. Достатъчно е дизайнерът само да укаже общия тип на текстурата, с която ще работи (например „тревна площ") и енджинът поема нещата, като всички „подразбиращи" се детайли по този тип терен се допълват автоматично. Енджинът подбира и подходящото съчетание от текстури за обектите; например висока планина – когато дизайнерът я изгражда с нарастване на височината, зелените гори и треви по склоновете й преминават плавно в заскрежени върхове и скалисти ръбове покрити със сняг.

„PhAT" – инструмент, позволяващ да се създават физични модели и да се наблюдава поведението им в реално време, да се добавят различни сглобки и различни ограничители.

Едитор на материали - позволява буквално да си „играете" с новите вградени ефекти. Удобният интерфейс дава възможност да се борави удивително леко с вградените инструменти - започвайки от базовите повърхности и визуалното манипулиране с тях, добавяне на текстури и lightning ефекти.

Заключение: Uneral 3.0 изглежда чудовищна технология! При все, че едва ли ще видим заглавия, използващи енджина преди 2005 или 2006г.

Игра на годината
Star Wars:
Knights of the Old Republic

Герой на годината
HK-47 от Star Wars:
Knights of the Old Republic

Начинаещо студио на годината
Infinity Ward за Call of Duty

Озвучение
Call of Duty

Гейм Дизайн
Prince of Persia:
The Sands of Time

Програмиране
Prince of Persia:
The Sands of Time

Графика
The Legend of Zelda:
Wind Walker

Сценарий
Star Wars:
Knights of the Old Republic

наградите

id software.

Кармак говори!

Както винаги, Кармак бе точен и ясен. Началото на речта му започна с трудностите на девелъпърската работа с увеличаването на сложността на игрите и един ретроспективен поглед към миналото, когато геймърът се радваше само на две чертички и точица. Ако преди 20 години двама програмисти са можели да направят сами игра, днес това е напълно невъзможно. За учудване на всички Кармак признава, че има части от Doom III кода, които той изобщо не е виждал.

Бариерата от 80 милиона полигона на секунда, която се смяташе че е необходима, за да се създаде реалност е вече счупена и е ясно, че ще ни бъде нужен още детайл. Като пример Кармак посочи едно работно бюро в компютърна игра и същото в реалния живот. Докато при първото виждаме само 5-6 разположени обекта, то при второто обектите са много, много повече. Ефекти, толкова впечатляващи като във „Властелинът на пръстените" няма да видим в компютърна игра, поне още едно десетилетие. От друга страна, според id мастъра, в аудио отношение вече сме постигнали почти всичко и ако натоварим дадена машина само с аудио частта на играта, ще докараме абсолютно реална звукова обстановка. Друг е въпросът дали това ни е необходимо. Според него още две-три поколения аудиопроцесори и аудио аспекта на игрите съвсем ще си намери майстора.

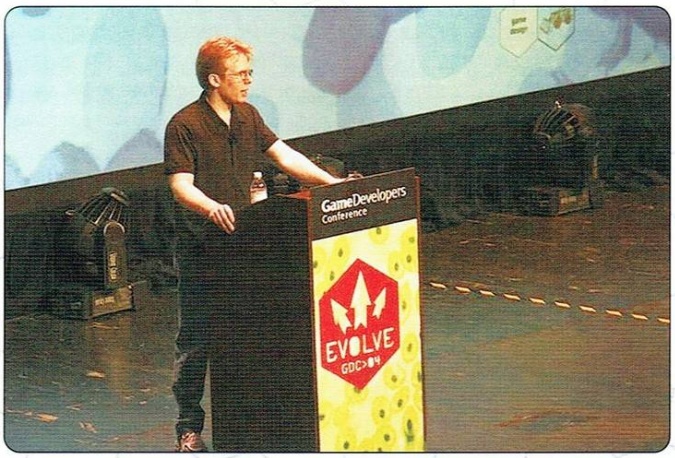
Колкото до физиката – „В момента правим някакви базови и общо взето тривиални неща. Готино е да имаш две квадратчета, които да подскачат наляво-надясно, да падат в различни положения и да имаш ragdoll модели, но в бъдещите игри ще са нужни симулации на времеви ефекти, на течности, на прах, която ще витае из въздуха. "

AI-то, при id било на принципа „Или правиш нещо добре или се опитваш максимално добре да го прескочиш". Трудна е интеракцията с компютърно-генерирани персонажи и ако започнеш да правиш герои с идеята да реагират много добре, но те пак са пълни олигофрени, може би е добре да се позамислиш, дали това е нещото, което искаш да преследваш."

Поради гореизброеното, казва Кармак, разработката на дадена игра станала много по-бавна и сложна. Когато започнали да правят Doom III в екипа се появила идея за преработка на някое старо заглавие с новият енджин. „Идеята беше да направим Quake II remix използвайки новите технологии. Само идеята да направим нови скинове на моделите на старата игра ни сблъсква с множество технологични проблеми."

Гуруто не пропусна да се похвали, че на неговата машина в момента се подвизава NV40 (най-новият чип на nVidia, който все още се разработва), който според него е нещо, на което никоя игра няма да може да се опре в близките 2 години и половина. В началото на разработката на Doom III, нещата са се рендрирали на GeForce 1 карти – това е било преди четири години. На Кармак му се наложило да прогнозира до колко ще се развие индустрията и какви висоти ще достигне днес, за да може енджинът на id да е все още актуален. Човекът бил по-скоро радостен, отколкото горд, че е познал какво ще се случи, но също така споделил, че не се заема да направи една такава бъдеща прогноза, като има предвид с какви темпове дърпа индустрията.

На конкретен въпрос, дали смята игрите за някаква форма изкуство, а не само като на форма за забавление Кармак отговорил, че защитава позицията на забавление и геймърът винаги е бил нещото, което го е мотивирало. „В крайна сметка ти плащаш да се забавляваш, а не да се възхищаваш."



Croteam.

Изтокът атакува!

Приятна изненада предизвика обявяването на Serious Sam 2. Хърватите представиха едно интересно тех-демо, което се джуркаше на щандовете на ATI и Microsoft.

Може би най-голямото нововъведение в новите приключения на Сериозния Сам е въвеждането на превозни средства в играта. Още в първата сцена от демото (клипче, което може да намерите на нашите дискове) Сам е покачен на мотор и остро ръчка газта. Според главния програмист и главния дизайнер на проекта, превозните средства ще са важна част от Serious Sam 2. Като пример Croteam дали някакъв конкретен момент в играта, при който Сам трябвало да се изплъзне от извънземната паплач, за да се домогне до превозното средство. Това било доста трудно, тъй като враговете също използвали МПС-та.

Демото показва една доста добра графично игра. Моделите са пипнати, а употребата на bump mapping технологията е на място. Като капак идват и огромните открити пространства, които изстреляха първата част на играта и дори я направиха „Игра на годината" навремето.

Концепцията си остава непроменена – ще имаме адски много малоумни, извънземни твари, които да отстрелваме на килограм, минимално количество история, огромни нива, за които вече споменахме и невероятниятCooperative mode в Multiplayer, който наскоро отново разцъкахме в редакцията.

Serious Sam 2 ще видим най-вероятно тази година, като преди официалния релийз ще можем да се насладим на демоверсия.

аксиома 1
ХОРАТА С DIAL-UP ГУБЯТ ПО DEFAULT

Black & White 2

Питър Молиньо и AI

Една от най-интересните демонстрации на тазгодишната GDC беше презентацията на заглавията на Lionhead Studios, както и съпътстващата я лекция на Питър Молиньо. Безспорно фокусът беше върху централното заглавие – Black & White 2, но успоредно с това бяха представени и други интригуващи бъдещи проекти, като небезизвестния симулатор на холивудска филмова къща – The Movies, а също така и изключително интригуващия и амбициозен проект на Lionhead и Microsoft – ролевата игра Fable.

Демонстрирани били част от възможностите на енджина на Black & White 2 – например симулация на земетресение, придружено с изригване на вулкан, а също така как група войници бутат надолу по един хълм огромна скала, с която смазват враговете си в подножието. Молиньо разяснил и различни апекти от гемплея – как играта може да се играе и като нормална реално-времева стратегия – със строеж на сгради, защитни стени за отбрана на градовете, обучаване на армия и т.н. Основно действащо „лице" в презентацията се оказал гигантски лъв. Показано било как Звярът първо изплашил и разгонил огромна вражеска армия, а след това се сбил със съществото на противника – горила с тип „Кинг Конг". Разразила се люта битка, хвърчала кръв, Молиньо обяснил, че раните, които си нанасяли животните, по-късно щели да останат като белези по телата им.

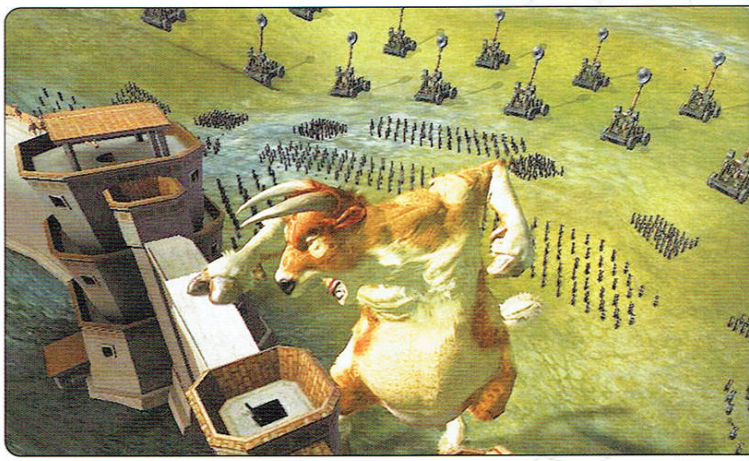
В лекцията си гурото засегнал и изкуствения интелект. Самият термин „изкуствен интелект" (ИИ или AI), обяснил той, описва по какъв начин не-човешката част от играта общува и се държи. Понастоящем, според Молиньо, могат да се дефинират три типа ИИ:

State Machines – описващ съвсем базово поведение, основаващо се на определени условия. Тези „под-програми" са бързи, ефективни и не могат да се нарекат точно „интелект".

Agents – скриптиран ИИ – програми, които се опитват да постигнат определени цели. Смесени с определени скриптирани серии, те могат да бъдат доста убедителни и са мощен инструмент.

Group Minds – специфична конструкция от програми, при която един самостоятелен ИИ модул командва група агенти (като пример е даден града и жителите му в B&W).

Тези три типа ИИ, са доста далеч от академичното понятие за ИИ, но са идеални за описване на всичко онова, което можете да срещнете в игрите. Понастоящем те се използват в различни гейм-разработки в следните насоки: *Реактивен ИИ* – когато играта реагира на определени действия на играча. Интересна особеност при него е, че поведението му е доста непредвидимо, но това е нож с две остриета, тъй като ефектите са интересни, но трудно се поддават на контрол от страна на дизайнера и съответно – не е лесно да бъдат подчинени на общата игрална концепция.



Самообучаващи се системи – като тази движеща съществото в B&W. То реагира по определен начин в зависимост от действията на играча, а той сам определя дали да го направи добро или лошо. В този случай ИИ реагира на директни, преки действия от страна на играча.

Бъдещото развитие на ИИ, според Молиньо, ще води към решаване на по-сложни проблеми – например истинска комуникация между играча и ИИ. Макар да сме доста отдалечени все още от истинското разпознаване и разбиране на думите, един евентуален вариант от близкото бъдеще би бил комуникация основана на избор от определен списък с идеи или символи. Молиньо дал за пример ролевата игра Fable, в която играчът ще може да общува с жителите на градовете посредством именно такъв списък от символи. В заключителната част разискваната тема е била светлата и тъмната страна на ИИ концепцията. От една страна ИИ дава безкрайни възможности на дизайнерите да създават комплексни и реалистични светове, открива хоризонти към съвършенно нови подходи в гейм-дизайна, от друга обаче комплексните игрални ИИ системи често имат непредвидимо поведение. Молиньо е цитирал следната случка, докладвана от бета тестер на Fable – в това заглавие главният герой ще има по тялото си набор от страховити и впечатляващи татуировки. Тъй като те ще бъдат белег за героичния му статус, жителите на градовете ще се боят и ще разпознават тези знаци по тялото на персонажа. В една от ситуациите, в които изпаднал играчът, героят му – след дълго ухажване – най-после успял да спечели някаква девойка и се оженил за нея. След като се прибрало у дома си младото семейство, персонажът започнал както си му е реда да се съблича. Виждайки гигантските му черни тутаировки обаче, невестата му изпищала и избягала от къщата. Нещо повече – играчът така и не успял да я открие повече.

Това може да е страхотно от гледна точка на геймплея, но е истински кошмар за дизайнерите, опитващи се да създадат и тестват игра, в която сякаш нищо не действа по начина, по който би трябвало.

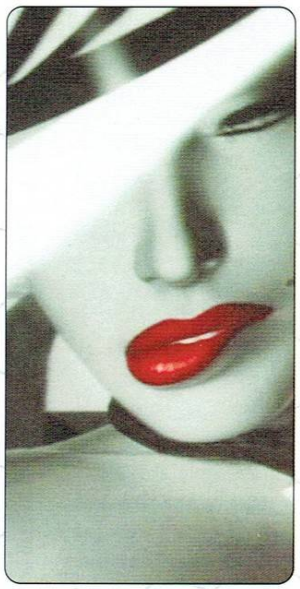
XNA

Microsoft в подкрепа на девелъпърите... или май на Xbox

Може би най-важното нещо което се случи на тазгодишният GDC бе появата на **XNA**, представена от Microsoft. Казано най-простичко **XNA** слива някои аспекти на разработването на софтуер под DirectX и Xbox платформите. По този начин де факто програмистите ще могат с един сорс да „застрелят" две платформи, тъй като ще използват едни и същи development tool-чета. Девелъпърите ще могат да избират от различните части, които XNA предлага – било то физичен енджин или аудио система и за секунда няма да се притесняват, че тези технологии ще имат конфликти помежду си. Според Microsoft в производството на една игра 80% от времето отивало за конструиране и само 20% за създаване, но благодарение на **XNA** процентите щели да бъдат обърнати. Това ще доведе до производството на по-качествени и по-добри игри. Колкото по-малко време производителите отделят на техническата гледна точка на нещата, толкова повече време ще им остане за изпипването на графика, звук, нива, мултиплейър и геймплей.

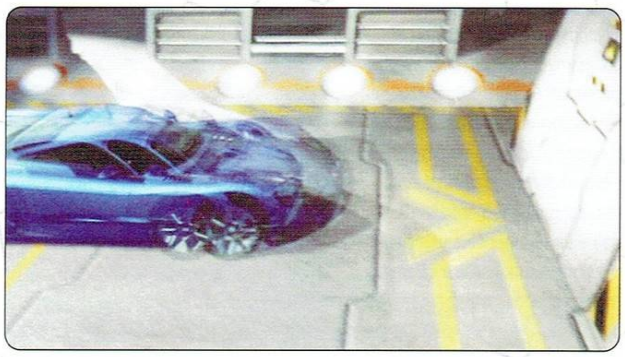
Прес-конференцията започна с обичайното бла-бла, от страна на някакъв тип за това как гейм индустрията вече навлязла в поп-културата и била неизменна част от нея, за навлизането на новите технологии и за всичките онези неща, които пичовете от Jack Ass са сумирали в: *„Warning! The following promo features blah, blah... blah-blah-blah-blah...".*

Когато нещата опряха до цифри публиката като че ли се поразбуди. И така, през годините 1982, 1994 и 2004 инвестициите, необходими за изготвяне на качествена игра са скачали съответно от 100 000$, минали на 1 000 000$ и заковали на 5 000 000$ в момента. От друга страна средната цена, на която се продават игрите не се е променила. Според Роби Бач **XNA** дава решение именно на този проблем. В бъдеще, всяка игра, която се прави за Microsoft ще се



базира на **XNA**, тъй че свиквайте с това трибуквие.

Любопитно: Към прес-бюлетина, който бе разпратен на медиите, около 30 гейм-девелъпърски студия и фирми, асоциирани с гейм-индустрията като *Epic, Valve, Havok, Criterion* и *Crytek*, обясняваха надълго и широко колко благодарят на Microsoft за това, което правят за тях и как това ще помогне адски много за развитието на гейминга. Хмм... А дано де!



За мое огромно разочарование, Valve не показаха нищо принципно ново. Де факто демонстрацията, която направиха беше прожекция на същото „ново" - старо демо от миналогодишното E3. За сметка на това изсипаха тонове теория. Бяха разяснени подробности по системата за моделиране на лицевите анимации. Според Рик Елис (шеф на дивелъпърския екип) в основата на въпросната стоят изследванията на д-р Пол Екман по таксономията на лицевите изражения. За да се получи пореалистично изобразяване на лицата, очите на персонажите се моделират посредством шейдърна технология. Крайният резултат е, че очите изглеждат ужасно истински - и по отношение на движенията си и като отражение и блясък.

Наистина интересната и принципно нова част от демонстрираното от Valve на практика се оказаха моддинг-инструментите, към Source енджина.

Инструментите за скриптиране се базират на система от waypoints за раздвижване на обектите, като по всяко време ще могат да се вмъкват нови точки. Дизайнерът ще може да задава различни обекти, към които да „гледа" моделът, а оттам нататък лесно да приспособява поведението, жестовете изражението му към съответната ситуация. Самите анимации и жестове ще могат да се разтеглят във времето, като в зависимост от периода, за който се изобразява съответното движение, то ще изглежда коренно различно - например едно и също ръкомахане на забавен кадър и забързано ще изразява определени емоции.

Half-Life 2. Source.

как ще помагаме на модърите

EVOLVE GDC>04

2 аксиома 2

ХОРАТА С DIAL-UP ИМАТ ЛОШ ДУПЛЕКС

SHELLSHOCK 'NAM 67

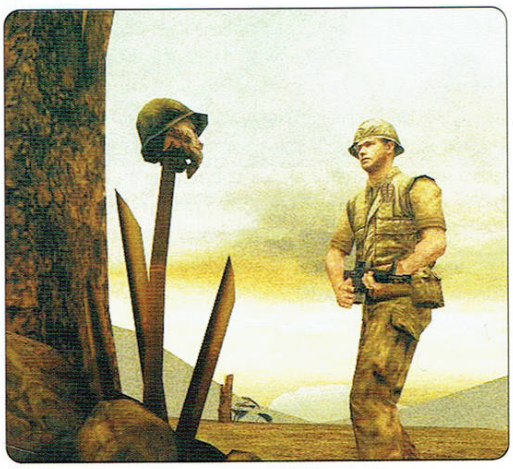
Автор: Un-DeaD

„Войната е мръсно нещо. Войната е ад. Това е посланието, което искаме да предадем с ShellShock."

Мартин де Ронд,
Рекламен директор, Guerrilla Games

Call of Duty, МОНАА, Vietcong, Battlefield: Vietnam и прочее инспирирани от войните игри, може би оставят у геймърите измамната представа, че войната е нещо, в което добрите винаги побеждават и героите се декорират с бляскави медалчета. Разположената в Амстердам (ухааа!) компания Guerrilla Games, наскоро анонсира свой амбициозен проект, наречен ShellShock: 'Nam 67, чрез който ще се опита да подходи доста по-неконвенционално към тези батални кървави явления в човешката история. Едва ли Guerilla Games би могло да се нарече известно гейм-студио, поради което се чувствам задължен да ви уведомя, че това са същите пичове, които в момента разработват и KillZone - фърст-пърсън шутър за PS2. Предвид факта, че мнозина от вас са заклети PC хардкор фенове, допускам също, че и това заглавие не е особено познато. В такъв случай следва да знаете, че отсега то е спрягано като потенциалния убиец на Halo и, да ви кажа, от това, което успях да докопам като инфо, като нищо ще бъде.

Но да се върнем на ShellShock: 'Nam 67. Играта е разработвана паралелно за PC, Xbox, PS2, което не е особено добър атестат, ако питате мен, но силно афишираният стремеж на разработчиците тя да остане колкото е възможно по-далеч по-далеч от безобразно клишарската идея за храбрия самотен пич, преборващ средно големи армии с подръчни материали ме кара да се чувствам силно заинтригуван. Екшън със сигурност ще има, при това в обилни количества, което не значи автоматично, че от всяка мисия ще трябва да излезете като герой. Основната цел на пичовете от Guerrilla Games е да уловят ужаса, стреса и психологическите травми, през които е трябвало да преминат войниците, за да оцелеят във виетнамската война. И да, това включва брутални убийства и ужасяващи сцени на екзекуции, пресъздадени в изправящи косите и преобръщащи стомаха към-сцени. Всъщност, целта ви в играта ще е доста, хмм... „простичка" – да се измъкнете от Виетнам живи. Няма медали, няма героични мисии или митове за това, как да постъпите правилно... Тук никой няма да ви пробутва детински наивните рамбо-стайл сапунки за американеца супермен, който се чувства в джунглата толкова уютно, колкото и в шезлонга върху окосената морава пред конвейрната си къща; и размазва виетнамци с лекотата, с която смачква досадните насекоми имали наглостта да полазят по педантично обезкосмените му, загорели под кварца, гърди. След което се прибира обратно в къщи, да



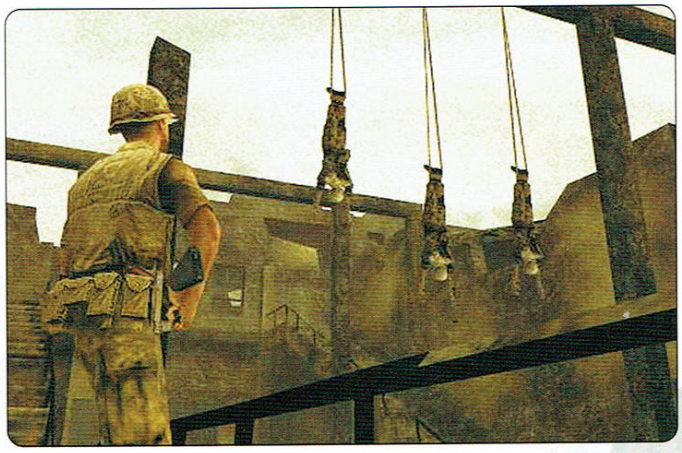
речем в Тексас, за един бърз, здравословен и разпускащ анален секс с Мери, която трепетно чака героя си от войната и, както всички се досещаме, докато го е чакала, изобщо даже не се е въргаляла в оборската слама с разни ненавършили пълнолетие, напърчени, предстоящи американски супермени – засега все още с жълто, около устата, а целомъдрено се е полюшвала на люлката на верандата, зяпала е унесено изгрявящия залез, тананикайки си популярни детски песнички и плетейки на една кука бебешки дрешки в розово и синьо за бъдещо отроче, което – ъфкорс, какъв лош късмет, как пък точно на нея ще се случи! – ще вземе да се роди седмаче, но какво да се прави и това се случва в живота... ъъъ... абе, т'ва май беше от друга една приказка. Отплеснах се, но се надявам да простите на Ъндедо си, щото пък възрастта не прощава никому.

Та, значи – вие чисто и просто сте един сдухан новобранец, засран насред джунглите на Виетнам да се оправя както може. Едничката ви мисъл ще бъде единствено как да отървете кожата.

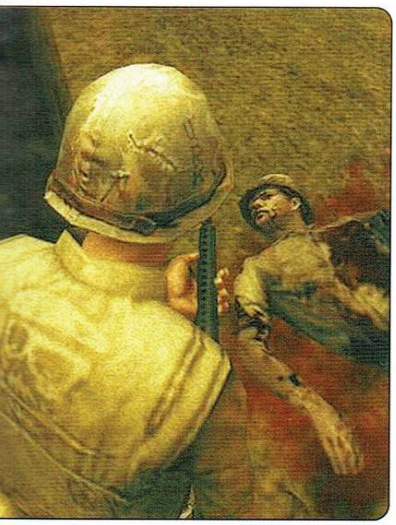
По-простичко от това – здраве му кажи.

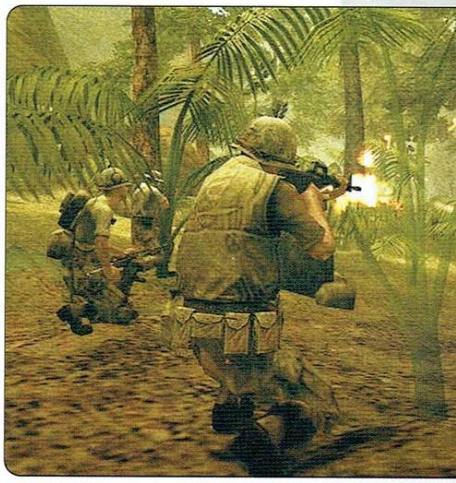
След кратко обучение ви теглят един здрав шут в задника под формата на някакъв обжектив и вече сте на първата си мисия – промъкващи се през гъстата и влажна зелена плът на джунглата, дезориентирани и уплашени, докато в това време паниката превръща първоначалното чувство на безпомощност в чувство на обреченост. Веднага пояснявам, че с течение на времето – мисия, след мисия – персонажът се сдобива със специални умения, които от пушечно месо го превръщат в куче. Старо куче, което хапе и скъпо продава кожата си – не като оная кучка Мери, но да не се отклоняваме.

Guerrilla твърдят, че играта няма да разчупва границите на традиционния към днешна дата стил на шутърите. Трябва да призная, че напоследък да видиш екип от разработчици със скромни цели и обещания, действа освежаващо.



Тук няма да пиша за невероятно AI, ослепителна графика и гениални иновации. При все, че на пръв поглед това може да се счете за грешен подход, програмистите си скъсват задниците от бачкане предимно за да постигнат убедителни модели на поведение и придвижване, както за жълтите ви противници, така и за черно/белите ви съекипници. Именно – в мисиите няма да сте сами. Това, на фона на всичко изписано си е логично, но аз все пак да си кажа. Ако превъзхождате противника числено, той ще се опита – къде успешно, къде не – да ви устройват засади. Жълтите ще реагират адекватно на действията и стрелбата ви (дано по-честичко да го правят умирайки), а когато надделеят в битката бързичко ще изтарашват близката околност в търсене на оцелели, чиито мъки да прекратят. Съекипниците ви, също като вас (освен ако не сте някви суицидни типове), ожесточено ще се борят за живота си, но ще ви осигуряват прикриващ огън, докато се опитвате да изпълните задачите в дадената мисия. Както на противника, така и на вашите хора ще им се случва да стрелят неточно, което като нищо може да превърне прикриващия огън в закриващ. Понякога съекипниците ви ще се оттеглят и няма да има кой да ви пази гърба.





Напредвайки в играта, ще ви се налага да довеждате до успешен завършек разнородни задачи, вариращи от масирани сблъсъци с виетнамската съпротива, до назначения, изискващи по-предпазлив подход. Разбирай - стелт. Стелт-мисиите ще са свързани основно с разузнаване, атентати и прочее. Екшън частта ще тече в руслото на праволинейността, обджективите са прости, семпли, без излишни усложнения. Когато приключите успешно задача, взводът ви ще се връща в базовия лагер (хм, тая игра да не се окаже симулатор на алпинизъм най-накрая). Лагерът е едно от ключовите места в играта, защото там героят ви ще може да възстанови здравето и екипировката си, а и да изкара някой долар от продажбата на заграбени трофейни оръжия или снаряжение. Ми, да, вие кво си мислите? Когато става въпрос за оцеляване и пари мародерството престава да бъде мръсна дума. А и сравнително ограниченият набор американски оръжия никога няма да ви е достатъчен. Друга – стандартна вече – екстра е възможността да поискате въздушна подкрепа във вид на хеликоптери или напалмови залпове.

На левъл дизайна също е обърнато сериозно внимание. Местностите, из които ще бродите варират от дълги подземни тунели до детайлно изобразена джунгла, изобилстваща с дървета и почти непроходими храсталаци. Целта на всичката тая зеленина е да могат играчите да добият по-плътно усещане за ужасяващата, асолютно подлудяваща атмосфера във виетнамската джунгла, в която горките янки навремето са се лутали като слепи къртици, без грам идея откъде идват куршумите и накъде да стрелят, та белким уцелят нещо. За щастие разработчиците обещават, че поне няма да е трудно да различавате врагове от приятели. Върху моделите, както вече отбелязахме, е работено къртовски. Благодарение на това ще можем да се насладим и на ефектни анимации, в това число и смъртните такива, за които се вече се говорят легенди. Ще съществува вероятност прострелян от вас враг, вместо просто да се гътне, само да се олюлее и след това да ви напълни междуушието с олово, така че трябва да сте постоянно нащрек.

Мултиплейър няма да има. От Guerrilla смятат, че ако започнат да се занимават и с него, това ще им отнеме ценен ресурс и ще ги отклони от главната им цел, а именно - да създадат сингълплейър игра, която ще се помни. Дано пък да се справят. Освен това, мултиплейър игри – колкото искате...

3 аксиома 3

ХОРАТА С DIAL-UP ПЛАЩАТ ПОВЕЧЕ

ARMIES OF EXIGO

Автор: Irenicus

Като се има предвид огромното количество компютърни игри, които компаниите ежемесечно бълват, е доста вероятно човек да пропусне една или две, които си заслужават. Подобен е случаят с новия проект на EA – Armies of Exigo, реалновремева стратегия, разработвана от Black Hole Games. Освен типичните за жанра елементи, играта ще внесе и някои новости, които се очаква да я разграничат от стандартните стратегии в реално време. Мат Макнайт от Синерджи, споделя: *„Нашата игра ще представлява връщане във времето на огромните армии и мащабните батални сцени."*

Три ща са основните раси, борещи се за контрол над планетата – *Империята*, *Зверовете* и *Низвергнатите*. Историята като цяло доста наподобява тази на Warcraft III - Хората, представляващи Имерията и Зверовете, водят война от векове, докато един ден не се изправят срещу един общ и страховит противник – Низвергнатите са добре организирани и водени от зловещо същество от друго измерение. Те обитават огромни подземни бърлоги и подбират подходящи моменти, в които да нанесат своите удари. Основната им цел е да се доберат до Сърцето на Войд – могъщ магически кристал, прекарал векове под закрилата на Империята. Преминаването му във властта на Низвергнатите ще доведе до края на хората и зверовете.

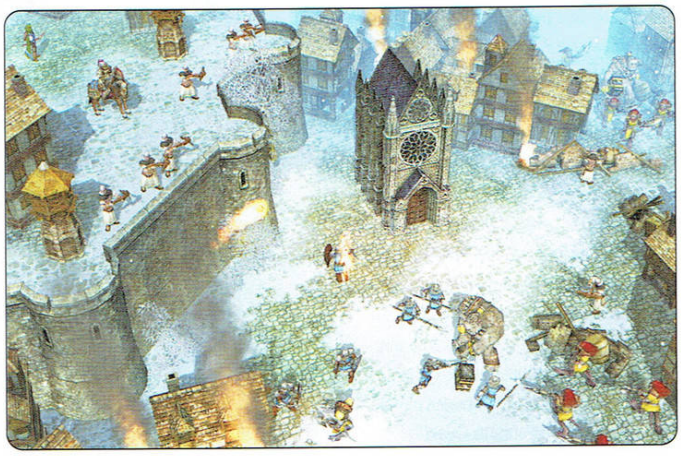
Империята е правилният избор за любителите на елфически лъкове, джуджешки брадви и рицари в лъскави брони. Преимуществото на имперските войски ще е в силната защита и специалните укрепления, които ще могат да строят.

Зверовете ще привлекат почитателите на по-агресивния стил на игра. Армията им ще се състои основно от тролове, огрета и демони, които се очаква да бъдат изключително ефективни при обсада. Троловете ще притежават умение, което ще им позволява с един удар на чука си да отблъскват противника назад или да го изпращат високо във въздуха.

Низвергнатите са сбирщина от тъмни елфи, паднали рицари, рояци от насекоми и безмилостни същества, които нямат друга цел освен тотално унищожение на всичко живо, което им се изпречи на пътя.

Освен за битките по земя и въздух, се подгответе и за сериозни подземни сражения. Разработчиците са се постарали да разчупят каноните на жанра. Освен конвенционалните бойни тактики, играчът ще трябва да се постарае и да надхитри противника, използвайки нестандартни стратегии, провирайки се през пещери, катакомби и дълбоки тунели. Играещите предимно в защита стават доста уязвими, а по-офензивните се оставят открити, тъй като им се налага да издирват противника на двете нива.

Подземните единици, които всяка раса притежава, се предполага да се окажат едни от най-добре отплащащите се [с минет? – бел. Snake]. На този етап се знае, че за хората това ще са миньори [окей, минетът отпада – бел. Snake], които строят удобни за придвижване на останалите единици шахти. Зверовете ще използват демон, обладаващ способността за пътуване между измеренията, а низвергнатите ще разчитат на огромен червей - скаут. Тези единици могат да се окажат и много полезни за проучване на вражеската територия. Хубавото на цялата работа е, че интерфейсът ще е така направен, че с натискане на един бутон или кликване върху иконка, ще може да се превключва между подземията и повърхността, което ще е доста полезно по време на повече битки.



Разработчиците са създали подходящ за епични сражения енджин, който ще поддържа над 200 единици едновременно на бойното поле. За да съчетаят стила на игра на повърхността и под земята, от Black Hole Games са включили и някои доста интересни елементи в геймплея - например възможността за унищожаване на язовирни стени и наводняване на подземните тунели. Защо да преследвате противника, като просто можете да го удавите. По същия начин ще можете да го затрупвате с лавини или да взривявате мостовете, по които се тътрузят вражеските армии.

Наскоро се разбра, че играта ще поддържа масови online мултиплейър мачове. Разработчиците тържествено са обещали да включат четири вида мултиплейър модове: Melee, Arena, Mission и Free-for-all. Играта на melee изправя играчите срещу контролирани от компютъра опоненти. Най-интересен е Arena модът, където ще ви захвърлят насред огромно бойно поле, където не само трябва да се справяте с опонентите си, но и да избягвате множество капани и бариери - водни ями, защитни кули, различни неутрални чудовища. Детайли относно Mission модът не са разкрити, но най-вероятно ще представлява просто отделни мисии. В последния – free-for-all, всеки е сам за себе си, с една реч – очакваме големите мелета.

Феновете на стратегиите ще се радват да научат, че бета версия на играта, както и демо, ще бъдат пуснати по-късно тази година, така че най-вероятно ще можем да се насладим на екшъна преди играта официално да излезе на пазара.

WARLORDS BATTLECRY III

Автор: Penthesilea

Допускам, че сте чували за Warlords Battlecry. Ако ли не, за съжаление в тази статия няма място за ретроспекции; ключовата дума тук ще бъде „НОВО".

Най-напред, има пет *нови* раси:

Plaguelords: в техните редици ще срещнете единици, които плюят киселина, сеещи пръски червенва смърт огнехвърлячи, хидри и *plague priests*

Swarm: ако страдате от инсектофобия, по-добре не си и помисляйте за тази раса - скорпиони, огромни мравки и каквото друго членестоного се сетите - тук е.

Ssrathi: комбинация от хора-змии и динозаври (трицераптор и тиранозавър рекс)

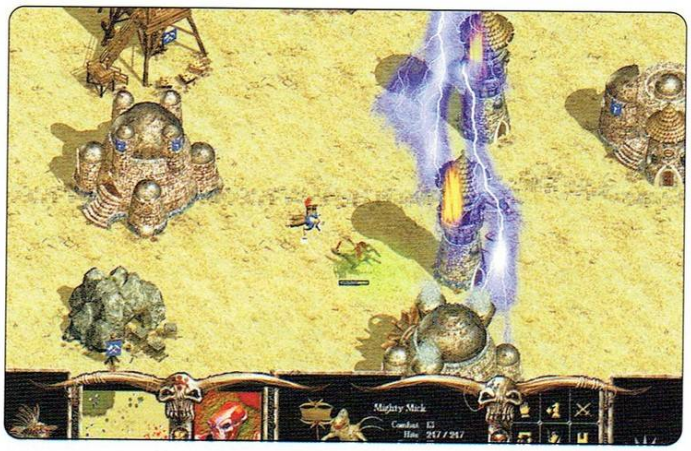
The Empire: Човешката раса от прежните игри тук се е разделила на две - Империя и Рицари (по-долу). Империята разполага както с копиеносци и стрелци, така и с магове - червени, черни и бели.

Knights: Рицарската раса, както можете да се досетите, съдържа селяни, мечоносци, няколко вида кавалерия, инквизитори и архонти.

И така, общо расите в играта стават 16 (!!!). Освен това към всяка стара раса е добавена нова единица.

Следва новата система за герои, която ви позволява да ъпгрейдвате героя си *по време на* сценария. Щом любимецът ви качи ниво, можете да ъпгрейдвате или учите нови заклинания (общо са над 1000 в 13 различни сфери на магията, от които 3 са нови: *poison*, *divination* и *arcane*), да качвате здраве - директно в играта, без да чакате за нова мисия. Има също така нови атрибути (някои вече вървят със собствени заклинания), сред които да избирате, когато качите ниво. Некромансерът например може да избира между това да качи точка на некромантското си умение, с което ще придобие достъп до допълнителни заклинания и заклинателни точки; или да увеличи силата или *charisma*-та си (тя позволява да увеличите максималния обем на войската си). Тази нова система ви позволява да развивате героя си както намерите за добре - можете да „харчите" точките си за 1-2 атрибута или да си направите балансиран герой, готов за всяка ситуация.

И още преди да сме поели дъх, обръщаме внимание на новите професии за вашите герои - *lichelord*, *sage*, *tinker*, *elementalist*, *demon slayer*, *dragon slayer* - с които стават общо 28. Тук е моментът да вметна, че по молба на феновете видовете герои вече не са свързани



с професиите - т.е. можете например да имате немъртъв друид. На всичкото отгоре можете да изберете и глас с комплект реплики за вашия герой, с което да го персонализирате съвсем - нещо, което рядко се среща в реалновремеви стратегии.

Сред списъка с новости в играта се мъдри и новата кампания. Тя има нова структура, позволяваща ви да избирате битките, които ще водите - напр. можете просто да нападнете някоя провинция или да изпълните преди това няколко странични куеста, свързани с нея, за да качите ниво, сила, здраве, да увеличите войската си. Добавени са също така нови, най-различни магазини, където можете да закупувате предмети и войски, а различните *Lair*-и ще бълват неутрални единици, бродещи из картата в търсене на майстора си ;) Добавени са и нови дракони, всеки със специални умения и хм... „духови" оръжия.

Играта ще има и генератор за произволни карти, редактори за карти и сценарии, както и над 20 „*skirmish*" (тъй като играта е в процес на разработка, не се знае колко ще станат до края; в момента са 22). Разработчиците твърдят, че ще има подобрена поддръжка на кооперативната игра, но засега подробности не са изнесени.

Нека видим и как стоят нещата с техническата част - играта се очертава да наподобява визуално твърде много *Battlecry II*. Естествено, всички стари раси, сгради и т.н. си изглеждат по същия начин. Терените са: скали и лава, джунгла, руини и подземни пещери. Въведени са много хубави анимации, нова particle система и с това графичната част се изчерпва. Откъм музика обаче нещата стоят по-различно - нови-новенички звукови ефекти и музика, всичко със CD-Audio качество.

Разпространителите гонят пускане на играта през Май, но тази дата в никакъв случай не може да се нарече сигурна. Infinite Interactive се славят с това, че слушат феновете си, а и самата компания обяви, че играта ще излезе само и единствено, когато е напълно готова, както и че ще тестват и доизкусуряват баланса до последния възможен ден.

производител infinite interactive разпространител enlight жанр стратегия сайт www.enlight.com/wbc3 дата на излизане май 2004 очаквания средни

4 аксиома 4
ХОРАТА С DIAL-UP СЕ МЪЧАТ В BATTLE.NET

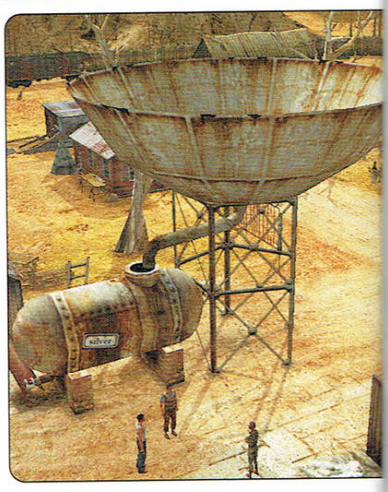
THE FALL
LAST DAYS OF GAIA

Автор: Irenicus

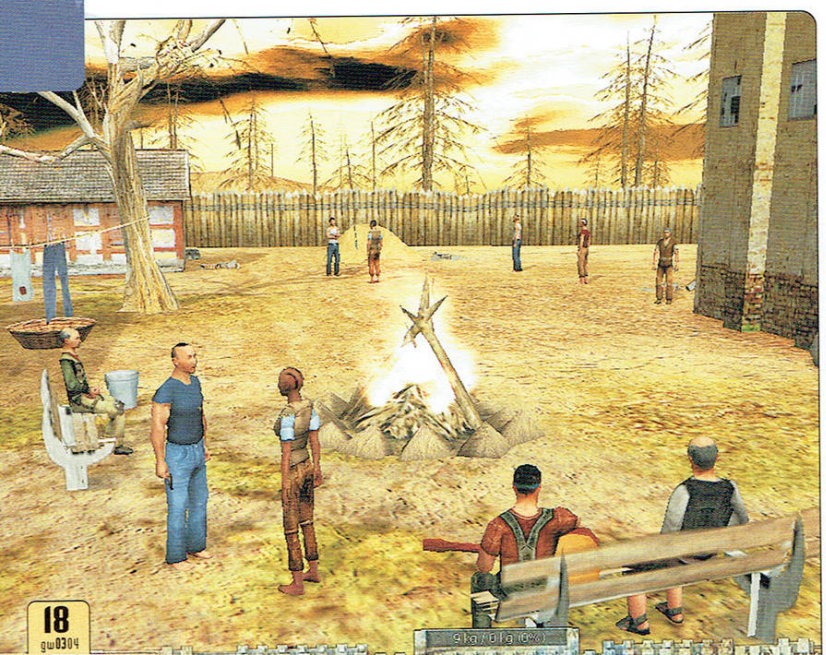
Silver Style Enetrtainment, чието отроче е **The Fall: Last Days of Gaia**, са в бизнеса от десетилетие, но са познати само с два от проектите си: Gorasul и Soldiers of Anarchy. Предполагам, че тези имена не ви говорят нищо. И с мен е така. Бърза справка установява, че първата е минала с повече от съмнителен успех, докато втората, SoA е била приета доста по-добре, заради нажежените тактически боеве и прекрасната си 3D графика. Ако следваме логиката на градацията можем да се надяваме, че Последните дни на Гея, който се разработва от почти две години ще бъде доста добра игра. За какво става въпрос ли? За смесица от пост-апокалиптичната атмосфера на Fallout, живият и динамичен свят на Gothic и битки, доближаващи се до тези от Jagged Alliance 2.

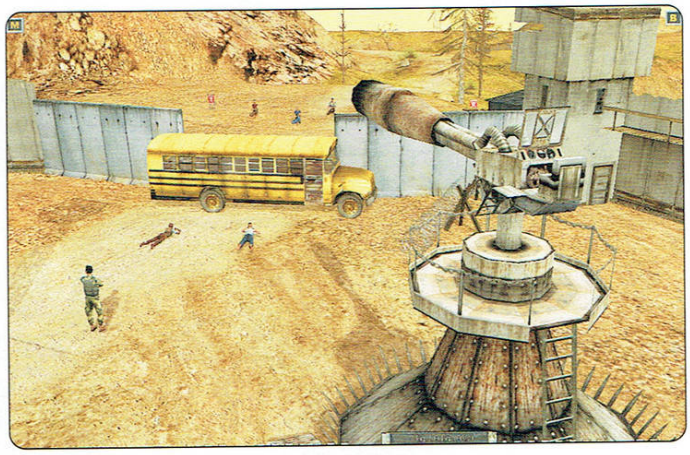
Началото на предисторията е ситуирано в 2062 година, когато NASA конструират шест огромни космически кораба, предназначени да помогнат за колонизирането на Марс чрез изпълване на атмосферата с въглероден диоксид. Няколко дни преди да започнат дългото си пътешествие към червената планета, екстремистки култ ги отвлича и изпомпва въглеродния диоксид в атмосферата на Земята, предизвиквайки могъщи урагани, стопявайки полярните ледове и променяйки климата на родната ни планета завинаги. Двадесет и една години по-късно нашият главен герой, живеещ в малко селце в южните щати, започва своето приключение с едно опасно пътуване до Ню Мексико, където – според слуховете – тайнствено, новосформирано правителство започва да изковава устоите на новата човешка история.

Създаването на героя не предоставя нещо ново, но е достатъчно задоволително. Играчите ще имат избор между 6 стандартни характеристики (сила, подвижност, сръчност, издръжливост, интелект и чар). Различните умения ще са 14 на брой. Като допълнение ще може да избирате и „професия", „основен външен вид" и „последно място на пребиваване". Въпреки, че няма някакво специално умение за „говорене", типично за подобен род игри, „чарът" ви ще играе важна роля, когато се занимавате с NPC-тата. Системата за вдигане на опит ще е сравнително позната, като точките експириънс ще можете да разпределяте свободно сред уменията, а при достигане на определено ниво и изисквания ще можете да избирате сред най-различни бонус умения (perks). Главният дизайнер Carsten Strehse дава пример с боравенето с леки оръжия – при достигане на 75 точки на това умение играчът ще може да избира между пърковете „стрелба от клекнало или легнало положение", „бързо презареждане" и „бързо прицелване". От Silver Style казват че ще се постараят да направят всяка основна характеристика и всяко умение полезно, за да може максимално да се разнообразят типовете персонажи които ще създавате.



The Fall: Last Days of Gaia ще предлага един огромен и уникален свят, който ще предоставя на геймърите значителна свобода. Действието ще се развива някъде между Тексас и Аризона в Щатите. Carsten Strehse обещава огромни и изпълнени с живот гейм локации. Играчът ще може да пътува до всяко едно място по картата, което му е известно и в зависимост от решенията който взима историята ще се развива в различни насоки, като само от вас зависи дали ще изпълните дадена задача или не [ми то обикновено от нас зависи, колега; ей я и сега жена-





производител silver style · разпространител -- сайт www.the-fall.com жанр RPG дата на излизане -- очаквания огромни

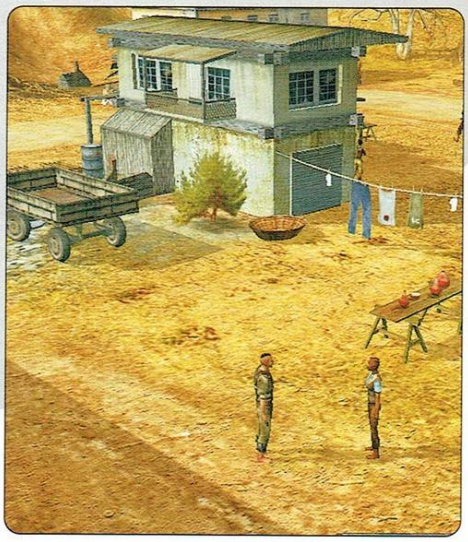
та ми е виснала на главата и ми вика сакън, тоз куест няма да го изпълняваш докато не измиеш чиниите, хаймана с хаймана, ама аз съм кораб и устоявам – бел. Snake]. Историята на играта е доста силна, според създателите си, но най-интересното е че веднъж завършена геймърът ще може да продължи да играе из света и да развива героя си.

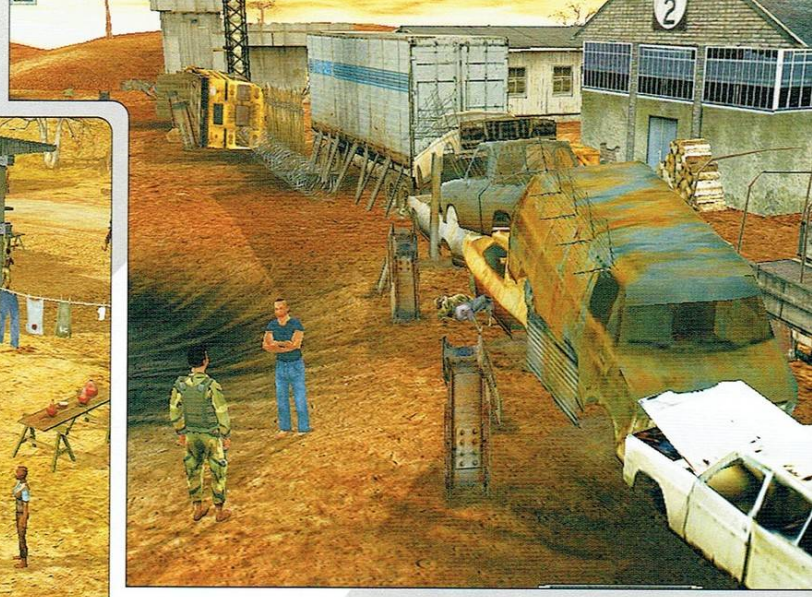
От Silver Style целят да създадат автентична пост-апокалиптична обстановка с реалистични растения, животни, динамично поведение на персонажите и напрегната атмосфера. В играта има смяна на ден и нощ, а NPC-тата ще имат автентични графици и ще реагират различно според часа от денонощието и репутацията на героя.

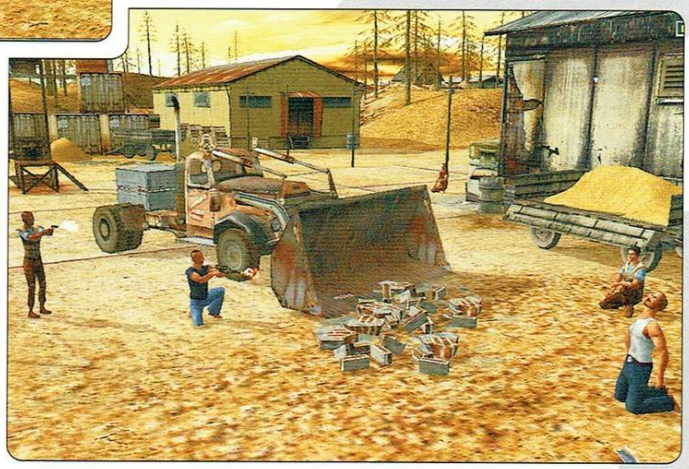
В Последните дни на Гея са добавени и превозни средства от които ще може да се възползвате. Както и изпълнения от битов характер, като лов за кожите на някой животни, копаене за вода или пък възможността да създавате и да подсилвате определени предмети, да ги комбинирате едни с други и прочее технически дейности.

По време на играта можете да присъедините към вас общо пет персонажа. Само че за разлика от позитивно настроените към каузата ви другарчета от други подобни заглавия в **The Fall: Last Days of Gaia** ще си имате работа с наемници. И – точно така – ще трябва да им плащате заплата. Играчът ще разполага с пълен контрол над членовете на екипа си, които от своя страна ще комуникират помежду си, ще се обичат и мразят в зависимост от личностните си характеристики и като цяло постоянно ще ви мрънкат за нещо, в типично балдърсгейтов стил.

Важен акцент в играта ще бъдат битките и от Silver Style вярват че







са създали една от най-задълбочените бойни системи в жанра. Няколко нови елемента са добавени за да направят боя в реално време по-тактически и задоволяващ [мен лично боя изобщо не ми действа задоволяващо, но то си е въпрос на сексуални предпочитания, в края на краищата – бел. Snake]. Авто-паузата пък позволява на играча да избере кога времето в играта да застине и ви се дава шанс за своевременно действие – когато здравето на някой от вашите хора е паднало драстично, когато е забелязан нов враг и прочее. Играта ще може да се паузира и в края на всеки рунд, което от Silver Style наричат „симулирана Turn-based битка". Геймърът ще може да задава и различни бойни команди по време на пауза, включително и waypoint-и по които да се предвижват съекипниците ви. На всяко NPC, което се е присъединило към вас ще може и да се нагласи даден тип скриптирано поведение от типа на „търси прикритие като забележиш противник", „използвай основно огнестрелни оръжия" и други от този сорт. Така тези, които искат да се насладят на цялата история без да си губят времето в битки, ще могат изцяло да поверят екшъна в ръцете на изкуствения интелект. Ако човек може да вярва на големия набор от скрийншоти, показващи героите лежащи или стрелящи клекнали играта ще предоставя доста голям избор от различни тактики за провеждане на битките [пък и вашите хора със сигурност ще могат да си почиват, докато пуцат – бел. Snake]. Особено като се има предвид, че в нея са включени и над 60 оръжия.

Графичният енджин и физиката на **The Fall: Last Days of Gaia** би трябвало да придадат на играта дълбочина на изживяването с множеството отломки летящи при избухването на сгради рикошетите на куршумите и прочее визуални благинки.

С обещаните над хиляда уникални NPC-та, 300 предмети, над 60 оръжия и над 3000 страници история, куестове и диалози, The Fall: Last Days of Gaia, има потенциалът да бъде една от добрите ролеви игри на годината [или да бъде същият шит като фиаското Gorasul, с тази разлика, че като гледам този път *Silver Style Enetrtainment* са преписвали нагло и от Fallout освен от очевидно любимия им Baldur's Gate – бел. нане-чак-толкова-възхитения Snake].

ХОРАТА С DIAL-UP
МЕЧТАЯТ ЗА HOMELAN!
http://www.homelan.bg

Knights of Honor

Автор: Мед & Freeman

Дойдох, видях, победих...

Беше казал един безспорно велик мъж. Ние, моя милост и Мед, тъй като далеч не сме толкова велики, отидохме, видяхме и се предадохме. Погледнахме врага в очите и установихме, че тая няма да я бъде. Днес, на бойното поле, където критичността и - типичният за географската ни ширина и генетично инжектиран ни в особено големи размери – балкански песимизъм трябваше да се сблъска с Knights of Honor, ни предстоеше поражение. Свихме байраците, бихме отбой, седнахме чинно до Миро, който трябваше да ни въведе в света на играта, включихме диктофона и послушно заслушахме...

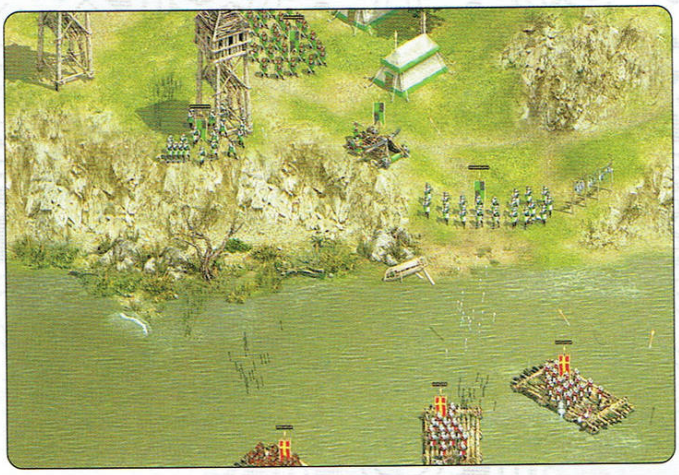
Жанр

Ако искаме да оприличим **Knights of Honor** на някой от така нареченитe „чисти" жанрове, тя е най-близо до стратегиите в реално време. Замисляйки се обаче – какво се разбира под RTS днес? Всяка от спрягане към днешна дата за „стратегическа игра" е по-скоро тактическа. Най-малкото защото е затворена в много малък отрязък от пространство, време и ресурси. Всъщност RTS-те са динамична последователност от тактически сражения, на ограничен терен (карта), с елемент на икономически и строителен микромениджмънт (добив на ресурси, търговия, строеж на сгради и ъпгрейди). Може спокойно да се твърди, че до момента не съществува компютърна игра, която да пресъздава в дълбочина стратегическо мислене. Като изключим чистите настолни игри, като **Europa Universalis** и, в известна степен, **Civilization**. Само игра, в която – преди изобщо да стигнеш до това да кликаш по някакви контроли в интерфейса – трябва много добре да си помислил на микро-, и на глобално ниво какво правиш и защо, може да претендира за стратегическо мислене.

Knights Of Honor ще се опита да бъде именно такава игра. И ако трябва да се синтезира някакво определение за нея, базирано на вече съществуващи заглавия, бихме могли да кажем, че тя ще е амалгама от **Civilization**, настолни игри от типа на **Дипломация**, **Наполеоновите войни**, **Risk** и – отдолу, под всичко това – един хубав battle RTS.

In

Вътре сме. Менюто ни предоставя възможност да си изберем типа игра - *мултиплейър* или *сингълплейър*. *Сингълплейърът* се дели на две части. Първата е възможност за провеждане на отделни тактически битки – най-малкото, за да научи играчът всичко за отделните единици, примерно как точно чарджват кавалериите срещу обикновени swordman-и или pikeman-и; как стрелят стрелците, когато се качат на високо; колко е полезно да се скриеш в гората, когато срещу теб настъпва кавалерия. В този режим може да се придобие представа и за видовете формации, коя и как да се използва срещу даден тип войска и т.н.



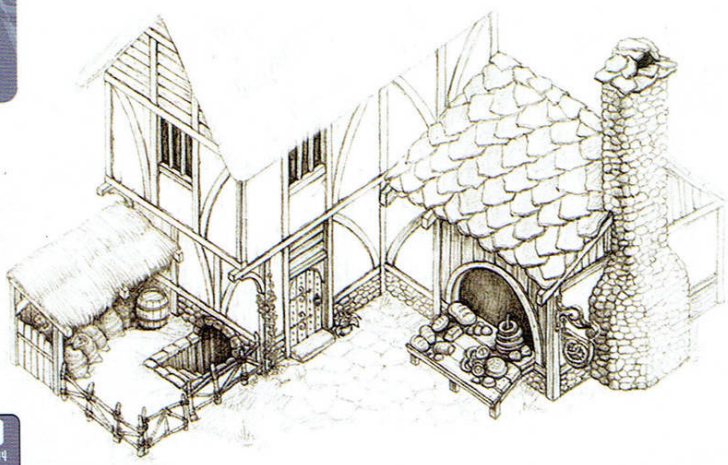
Вторият тип самостоятелна игра е същинската игра – гигантска карта, включваща Европа, Египет, Мароко, Алжир и Близкия Изток. Виждаме голяма част от Русия и Скандинавия. Само скролването по нея от птичи поглед може да отнеме около минута. Играта се базира на реална географска карта, пресъздадена много реалистично.

Периодите, през които може да се играе, условно са наречени *Early*, *Medium* и *Late*. Те определят различно разпределение на силите на територията на Европа, което от своя страна дава различни начални условия. Кралствата са пресъздадени максимално реалистично, като е хванат отрязъкът между 900 и 1400 година. По това време става въпрос за мечове, лъкове, арбалети, изобщо – целия набор средновековни, рицарски оръжия. Единствената разлика между трите периода е политическата карта и ситуация в Европа. Степента на трудност зависи единствено от избора на държава. *Easy* държавите са големи, *Normal* са средни, а *Hard* са държави, които се състоят само от един или два realm-а, или са много слаби икономически или политически.

„Всичко българско и родно любя, тача и милея..."

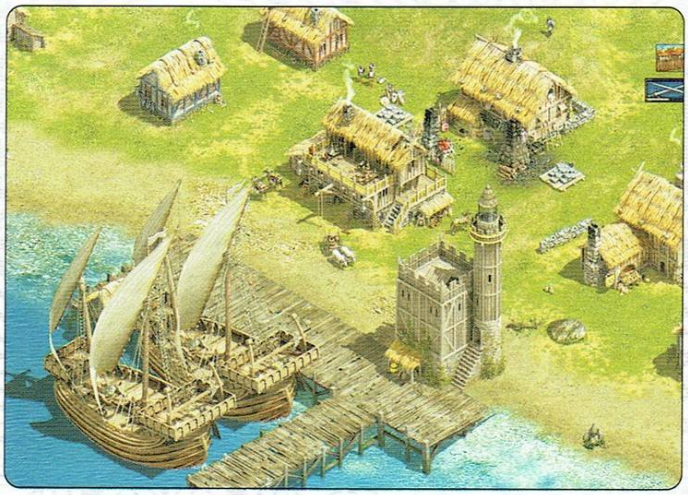
Разбира се, избираме България. За да можем да започнем от нулата, избираме късния период, тогава тя е най-малка и е най-трудно. Когато започнеш с такъв тип държава, първият половин-един час е общо взето борба за оцеляване.

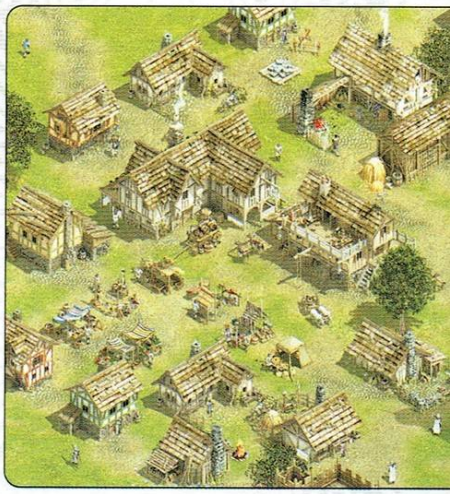
Първото нещо, което виждаме, е замъкът в нашата единствена провинция. Той е нещо като символ, сърце на цялата провинция. Освен него имаме някои географски дадености – реки, гори, планини, които



интервю с Веселин Ханджиев

Най-напред, честити ви разпространители, честити ви ЕА.
Благодаря.
Да започнем с един такъв проблем: Големите разпространители в момента като че ли не искат оригинални и нови идеи, а по-скоро да работят по франчайзи или пък да изкарват експанжъни и продължения на готови заглавия.
Определено.
Защо? В началото на гейм индустрията именно те вадиха парите!
В началото беше по-лесно, защото много неща не бяха все още правени. Сега, по един или друг начин, всичко го има. Помисли, какво по дяволите не е правено? Има игри за всичко! Някой ми разправяше, че имало в Щатите дори Playboy неква игра с мадами, дето била като Mortal Kombat, но вместо fatality си съблича опонентката. Много е трудно да направиш оригинално заглавие – ужасно трудно! Поглеждаш назад и виждаш, че всичко вече го е имало.
Добре, а как тогава стана номера с Electronic Arts? Как стана, че се заинтересуваха от игра с толкова нестандартна и различна концепция?
През Sunflowers станаха нещата.
Това ли беше най-добрият избор за вас?
Абсолютно. Няма по-добър избор от Electronic – няма по-яки пичове от тях. Шефът на Electronic Arts в тази стая изглеждаше много интересно! Гледката е нещо, което трябва да се види. Кинта и петдесет, ама запълва стаята. Страшна аура! Нямаш представа.
С какви впечатления от България останаха? Вие водихте ли ги някъде? Държат ли на пиене?
Нямаш идея колко, човече! Аз си мислих, че пия много, ама тия как пият... Не можеш да си го представиш. Нещо от порядъка на 7-8 бири, после уиски и после до 4-5 часа в „Шератон" още една бутилка уиски, а на другия ден нищо им нямаше!
От две години и нещо ги преследвахте тези пичове. За колко време, в крайна сметка стана цялата работа?
Два дни протече всичко на наша почва. Дойдоха да видят дали ставаме. След 1 ден ни казаха, че сме ОК и са навити да ни публикуват. Но да ти кажа, най-после мога да заявя спокойно, че знам какво значи класа, ниво. За публишър става дума. Виж, човече - в България всички сме зелки! Много хляб имаме да ядем. Имаме да наваксаме едно 15-тина години, разбираш ли? И от никъде, защото те си имат тия 15 години,





са непроходими. Ако битката се случи близо до реката, например, и зуумнем бойното поле, ще видим, че едната армия е навлязла, опитвайки се да пресече на салове и лодки. Ако сме направили лагер на брега, ние ще чакаме противника, ще сме укрепени, ще имаме кули и като цяло преимуществото ще е на наша страна. Всички географски особености имат значение за битката. Ако стане битка до гората, картата, която ще се появи, е горска.

Най-малкият елемент е провинцията. Тя не може да се дели на съставни части. Провинциите са малки и големи. Типичен пример за малка провинция е Венеция. Тя е богата провинция. Мароко от друга страна е огромна като територия, но бедна. Но има и друг момент. Ако искате да превземете Венеция, очаквате, че там ще намерите добре обучени и скъпи единици. Въпреки това, ако сте добре подготвени, влизате, прекосявате територията и смазвате замъка. В Мароко ще срещнете полуголи варвари на камили, но за да стигнете до замъка, ще трябва да изминете адски дълъг път през пустинята и да се отдалечите от собствените си провинции, а ако сте с елитните си войски (за това - по-късно), това винаги е опасно. Времето ще бъде много важен ресурс в тази игра. Играта по великолепен начин симулира реализъм. Да завладеете такова колосално кралство като Русия, например, е равносилно на подвиг – тя е огромна, нужно е да впрегнете невероятно количество ресурси, за да си помислите за такъв поход.

Но да се върнем на провинциите. В тях съществуват така наречените *зони* и те са три вида: *села* (които дават човешки ресурс – селяни), *зони за храна* и *манастири* (които дават ресурса Piety – за него по-късно). Дори всички зони в провинцията да са опожарени от врага, ако замъкът е ваш, той ще продължава да произвежда по един човешки ресурс. Зоните се ъпгрейдват и дават повече продукция, но вие не се занимавате с тях. Визуално ще оперирате с цялата провинция, но реално ще взаимодействате само с града. Градът е дистанционното, което я управлява. Той има 12 нива на развитие и от нивото му зависят ъпгрейдите на зоните. Между 1-4 ниво на града зоните са първи левъл. Между 4-8 – втори. Между 8-12 – трети. Ако междувременно някой дойде и опожари наша зона, след известно време тя ще се възстанови бавно, започвайки от първи левъл.

„Заспали чувства в мен недей събужда..."
(стара ГРАДСКА)

Града. Влизаме и веднага получаваме информация кой левъл е, коя е религията, изповядвана от населението на провинцията, има ли гостуваща армия и склада на града.

Какво виждаме в нашия случай – за да ъпгрейднем замъка, са ни необходими 200 храна и 250 злато. В момента в склада имаме само 3 храна, но да не забравяме, че всички зони в провинцията ни докарват 3 храна на всеки 2 секунди. Това означава, че след около минута и нещо ще разполагаме с достатъчно храна, за да подобрим своята основна крепост. Всеки град има губернатор и гарнизон, който може да бъде запълнен с до 6 взода армия. Всички видове войници искат злато и храна. Храната служи само за направа на единици, за ъпгрейд на замъка и за поддръжка на някоя армия.

Тук отваряме една голяма скоба. Армията има локален обоз и когато храната там свърши войниците няма да умират от глад, но моралът им ще започне да пада. Обозът се пълни влизайки в град, от собствена ферма или посягайки на вражеска. Идеята с въвеждането му е да се постигне специфичният ефект на собствена територия да е по-лесно да водиш битката. ***Пример:*** Армията ви стои пред замъка, врагът напада, вие влизате в замъка. Той отстъпва. Излизате отново, той пак тръгва към вас, вие пак се прибирате. В един момент храната му свършва и моралът му почва да пада – много скоро ще се превърне в лесна плячка.

Затваряме скобата и се връщаме се в града. Добре реализиран и удобен интерфейс ни информира за всичко нужно, в това число – колко са щастливи обитателите и кои са нещата, които влияят на благоразположението им към вас – дали сте във война, дали таксите са твърде високи и т.н. Благоразположението може да заема и отрицателни стойности и тогава избухват бунтове.

„Градил Илия килия"

Сградите. Всеки град разполага с определено количество слотове за строеж на сгради. В момента се доуточнява дали броят им ще зависи от нивото на града. Можете да построите над 50 сгради, а слотовете за строеж са в най-добрия случай 18. Разработчиците умело прокарват таглайна на основната си концепция - за да е една игра колкото се може по-стратегическа, тя трябва да предоставя широк диапазон от възможности, богат избор. Има няколко вида сгради. Примерно *военни*, които позволяват обучението на различните видове войски; *икономически*, които подпомагат икономическото развитие на региона и т.н. Във всеки един момент играчът може да премахне дадена сграда. Съществува и tech tree (за да построиш дадена сграда, преди това трябва да си построил определена друга). Специализацията на града е изцяло решение на играча. Той може да бъде много богат, но слаб, може да е и много силен, с различни видове армия, но тогава няма да произвежда, тоест – за да имате много силен град, ще имате нужда и от един слаб, който да го издържа и това открива интересни стратегически възможности в играта.

Защитната сила на града зависи само от защитните сгради, не от нивото. Те са доста и разнообразни – от най-различни кули до окопи пред защитната стена.

Тук отново се налага да отворим скоба, за да поясним, че строежите се осъществяват само от селяните, докато войската може да бъде попълвана само от граждани. Колкото по-високо ниво е града, толкова повече граждани ще произвежда.

Важните клечки

Благородниците са лостовете, с които ще влияете активно върху света.

Крал. Кралят идва с готов набор от скилове - дипломатически, икономически, религиозни, военни и шпионски. Той не може да бъде сменян, но може да бъде назначен като рицар. Може да командва армия и тогава моралът ѝ ще е невероятно висок. Когато умре, автоматично го наследява принцът. Ако няма наследник – избирате сред благородниците си. Едновременно можете да имате до 9 благородника, които биват пет вида:

Маршал (генерал) – военен лидер. Може да води армии, да трупа опит и да вдига нива, участвайки в битки. При това не е задължително да печели! Всяко ниво му дава правото да развие някакво умение, а в по-късен етап – и да го ъпгрейдне. Броят на уменията е над 20 (всяко с 3 степени на ъпгрейд), но можете да развиете само до 6 от тях, по избор. Примери за такива умения са: *Dread* – умение, което понижава морала на противника; *Leadership* – повишава морала на собствената армия; *Siegecraft* - намалява времето, за което можете да направите обсада на някой град; *Ballistic* – подобрява атаката на войските, имащи нещо общо със стрелба – балисти, катапулти, стрелци; *Logistic* – по-бързо придвижване на армията.

Строител. Може да бъде назначен за губернатор на провинция. Тогава всичко, свързано със строеж

* продължение

ама преди тях имат и едни други 40-50 години, дето ние и тях сме изгубили, ама по един по-различен начин.

Добре де, ще тръгне ли това нещо в България? Да има 5-6 стабилни геймстудия, които да вадят по 1-2 качествени заглавия на година.

Ще тръгне. Няма никакъв проблем, трябва да се появят хора, които да дават пари за това. Защото се искат кинти. Аз съм бил ненормален, бе. Ей така навремето – без пари, без нищо – хайде атака. Но такива хаховци не са много.

Някакъв срок да ни дадеш? Кога ще излезе играта?

Идеята е до края на Април да изкараме нещо като алфа. Месец след това да се появи и бетата. Евентуално към края на годината ще сме на пазара. Бавят ни много неща, между които и фактът, че имаме може би около 150 000 думи за превеждане на различни езици. А 150 000 думи за една стратегия – това е ужасно много. Знаеш ли, тая игра поне 4 пъти е минавала през супер промени. Абсолютно всичко се е променило. Проблемът е, че за подобни оригинални неща като Knights of Honor не можеш да стъпиш на готови философии и механики, които маса народ ги е разработвал преди това дълги години. Примерно Цар се опира на 10 годишен опит в стратегиите. Основните проблеми там бяха вече решени от някой друг – някъде.

Искаш да кажеш, че заглавието е иновативно?

Според мен, доста!

Доколкото разбирам, акцентът все повече пада върху макрониджмънта.

Той винаги е бил.

Не е ли подводен камък това?

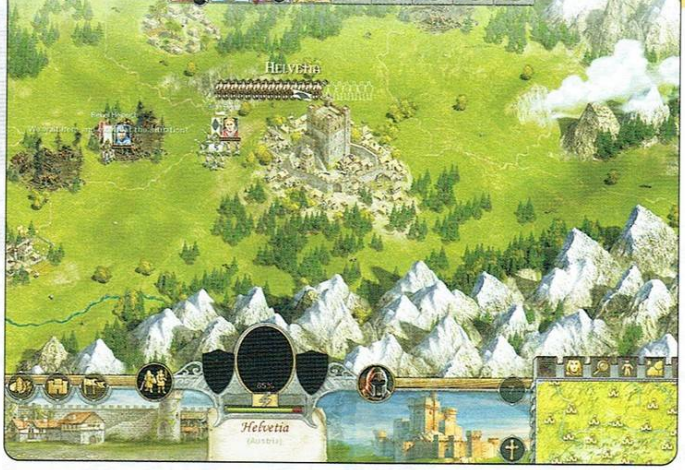
Не. Особено след последните промени, те направиха играта класна. Между другото това е най-голямата трагедия – правиш игра и си я играеш и не се кефиш. В момента съм ужасно доволен от играта. Кеф ми е да джиткам.

Озвучението?

В Англия ще се прави. Вероятно в студиото на Electronic Arts.

Интрото?

Virgin Lands – едни германци. Последно правиха филмчетата на Spellforce и част от графиката вътре. Ние си правим тук сценария, даваме им го и те



или възстановяване от опожаряване, става по-бързо и евтино. Строителите вдигат нива, но не чрез експириънс, а с престоя си като губернатор. Максималното ниво, което може да достигне, е 5-то. Строителите не развиват умения.

Фермер. Идентичен със строителя, с тази разлика, че докато е губернатор на провинцията, тя ще дава повече храна.

Търговец. Той също може да заеме поста губернатор и тогава той ще увеличи паричните ви приходи от провинцията. Ако обаче го направите губернатор, няма да може да се занимава с търговия, а само чрез него можете да осъществявате внос или износ. Стоките, които можете да внасяте, се наричат *Valuables* и са един вид ресурси - *Мед, Вино, Мастило, Лен, Сол, Сребро*.

Когато произвеждаш някой от *Valuables*-ите, хората в дадената провинция са по-щастливи. За да се стигне до такъв ресурс обаче е нужно да се мине през определени етапи. Например, за да се сдобиете с Пергамент, в града ви трябва да има Пасище, Кошари и майстор, който да направи пергамента от овчата кожа. Това означава 3 заети слота, но след като построите „сградите" в града ви се произвежда пергамент и хората се кефят. Но *Valuables*-ите влияят и по друг начин – те дават бонуси. Например Пергаментът способства натрупването на *Knowledge*, Медът дава повече *Happiness*, Желязото е начин да разполагате с по-добри войски. Това обаче са дребните бонуси, които получавате. Истината е в така наречените *Kingdom Advantages*. Те се явяват мегапреимущества за този, който успее да ги сглоби. Действието им е над цялото кралство. *Tree of Life* например е *advantage*, който увеличава популацията във всичките ви градове с пет servants, а това е сериозен бонус в тази игра. За да сглобим *Tree of Life* са ни необходими четири ресурса – Коне, Статуи, Колони и Кехлибар. Щом ги съберем, *advantage*-ът започва да действа. Обаче ние можем да си произведем сами само 2 от тия ресурси. Тогава на сцената излиза Търговецът, чрез който си ги набавяме, при това без да хабим излишни пари и слотове за построяването на нужните сгради.

Шпионин. Уникален замисъл е вложен в тоя персонаж. За да започне да действа, е нужно първо да се инфилтрира във вражеските редици. Когато някой от рицарите на тамошният крал умре, има голям шанс някой от наетите после рицари да е именно Шпионинът ви. Да речем, че е наел за Маршал. Сега имаме възможност да му задаваме команди - „Остави армията, която си повел тук, прибери се в нашият замък", после вие минавате с някой „празен" Маршал и я присъединявате към себе си. Представете си изненадата на противника, тръгнал да ви завладява, когато това му се случи пред портите ви. Като Маршал, Шпионинът има и възможността да накара армиите на противника да се разбунтуват и да го атакуват или пък да ви издейства мир с държавата, в която е инфилтриран, без знанието на краля й и т.н. Можете да оставите Шпионина си дълго време без да карате да прави нищо – чуждият крал ще си го използва, Шпионинът ще трупа скилове като такъв, за какъвто е наел и ще си се развива. Ако бъде наел като Търговец, можете да му заповядате половината пари, които прави за врага, да постъпват във вашата каса.

Шпионинът може да действа и като контра-шпионин, ако си остане във вашия замък. Когато бъде заловен, бива хвърлен в затвора. Имате 2 варианта – или се отказвате от него и си освобождавате слот, или се споразумявате да го размените срещу чужди затворници. Адски забавно става, когато ваш Шпионин бива наел за... Шпионин на врага – превръща се в двоен агент. Шпионин, наел като губернатор на някой град, може да бъде принуден да отвори вратите му или пък да го накарате да обяви независимост. Съществува теоретична възможност, в която твой Шпионин може да стане дори Папа. Впрочем обявяването на кръстоносен поход срещу твой противник е само една от облагите, от които можеш да се възползваш в тоя случай. На дипломатическата сцена се откриват ред интересни възможности.

Шпионинът качва нива, но това няма да ви позволи да развивате умения, те зависят от това като какъв е наел той в чуждото кралство. Колкото по-висок левъл е даден Шпионин, толкова по-висок шанс има задачата, която сте му задали, да бъде изпълнена.

Духовник. Изпълнява много важна функция. Когато бъде поставен на поста губернатор в собствената ти провинция, той увеличава производството на Книжнина. Освен с добиването на ресурсите Вяра и Книжнина, духовникът може да „обръща" дадени провинции в религията, която изповядва вашето кралство. Особено полезно при завладяване на мюсюлмански провинции. Всяка новозавладяна провинция, притежава нещо, наречено „Национализъм" – желанието на хората да се върнат към предишната си националност. Ако национализмът в дадена провинция е много висок – се появяват специален вид бунтовници – лоялистите. Тяхната цел е не само да създават проблеми, а да откъснат провинцията и да я върнат към предишното кралство. С Духовника можете да убедите тези хора да забравят национализма си. Всичко това обаче струва Злато и Книжнина.

За да стане някой ваш Духовник Папа, налице трябва да са следните условия: да притежавате Духовник пети левъл; папата да умре (умира

Шот от смазващото начално филмче на играта. Автори на анимацията са немците от Virgin Lands, които май разбират от 3d.

само от старост, не можете да пратите шпионин, който да го убие). Когато това стане, компютърът оглежда целия католически свят, вижда всички Духовници пети левъл и има шанс избраният нов папа да е именно вашият Духовник (евентуално – чужд шпионин). Арабите са леко ощетени и нямат никакъв мега-бонус като Папата, но за сметка на това техните Духовници имат много по-големи бонуси, много по-лесно и бързо конвертират другите религии в тяхната. Могат да обявят и „Джихад".

„Money, money, money..."

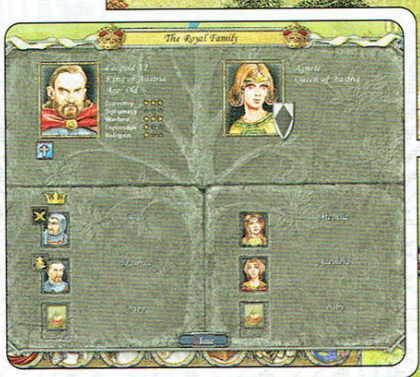
Злато постъпва от данъци, от различни сгради в града, от самите градове, от търговия, след като победите някое кралство може да го направите ваше васалство и да взимате половината от приходите му, от кралските скилове. То се разходва за издръжката на всеки рицар, за внос, ако сте васали. Ако сте във война еднократно можете да съберете Военна такса.

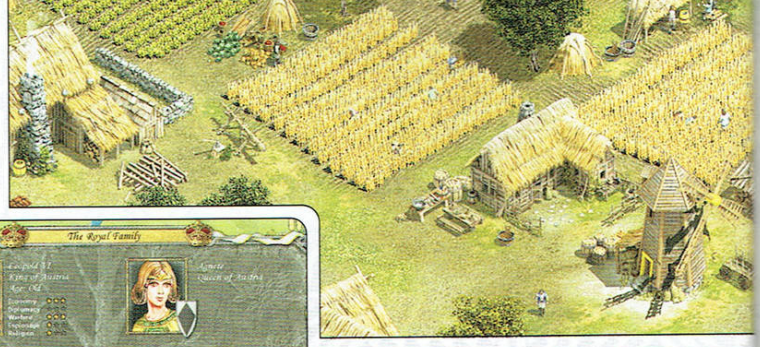
Книжнина. Генерира се от библиотеки, университети и от Духовник на губернаторски пост. Благодарение на книгите можете да повишавате левъла на благородниците си. Единственият рицар, когото не можете да обучавате по този начин, е Маршалът.

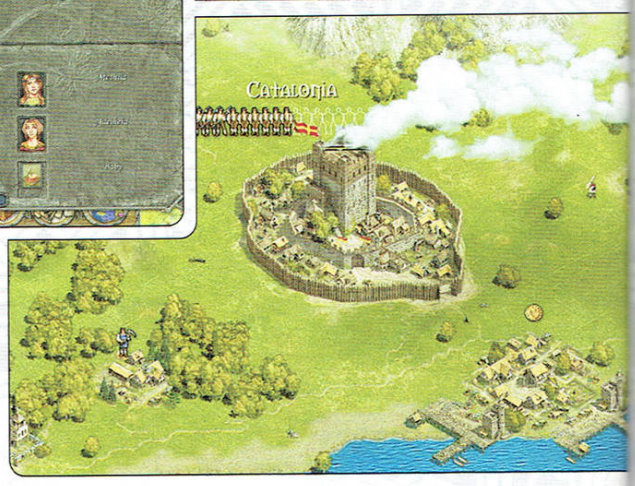
Вяра. Генерира се от църкви, манастири или от Духовник на губернаторски пост. Всичко, което по някакъв начин е свързано с религията, зависи от Вярата, в това число и Кръстоносните походи.

„...откога се е мила, моя майнольо, зора зазорила..."

Битката. Срещне ли противник, играчът има три опции – да остави на компютъра да разиграе битката, сам да ръководи войските си или да избяга. Моралът е най-ключовият елемент от воденето на война. От него зависи почти всичко. Малко, но високо морална войска може да обърне в бягство далеч по-голяма, но унила армия. Има много фактори, които влияят на морала – скиловете и нивото на Маршала, успеха в предишните битки, развоя на сегашната и т.н... В процеса на военните действия той може да спадне или да се повиши. Отделните групи войски имат собствен морал, който се влияе от различни фактори. При започване на военните действия най-напред се разставя войската на избраните места, определя се на какво разстояние ще са войниците в строя (само с едно драгване на мишката става – адски удобно). Разиграваме една битка с византийците. Те настъпват, а ние чакаме, поставили селяните на първата линия, зад тях стоят стрелците, назад и встрани - личната кавалерия на Маршала. Това е рискована тактика, тъй като селяните имат по-нисък морал и много лесно в даден момент могат да се предадат и да напуснат бойното поле. Когато видят това, стрелците ще се уплашат и техният морал също ще свие платната. Лавинообразното сриване на морала може да опропасти сражението. Има класове войници, които не се влияят от това, че някакви си селяни са се разбягали. Това са елитните войски. Типичен пример за такава е Маршалът и охраната му. Това е единствената група войници, която се бие докрай! Изниква въпросът дали докато играчът сам води битката, времето в останалата част на света продължава да се движи? Това зависи от него. Преди да започне играта натиска в Options едно бутонче tickbox, което има две състояния – Normal Game и Hardcore Game. В Normal, влизайки в битката знае, че навън останалият свят застива в stand by режим. По този начин ще може да си води всички битки една след друга, дори реално те да се случват по едно и също време. В Hardcore режим времето се явява един от ресурсите и продължава да тече, докато ти водиш сражение. При Hardcore игра може да се случи ситуация, при която едновременно се водят три битки и играчът трябва да избере коя от тях да води сам и кои да остави на компютъра. Във всеки един момент можете да изоставите битката. Когато прецените, че противникът е нагазен достатъчно, а трябва да помогнете за спечелването на друга битка, кралят просто се качва на коня и си заминава, а лейтенантите му довършват започнатото. Когато напуснеш сражението, тя започва да се води на чисто математически принцип.







Дипломация

Битките не са единственият начин за постигане на определени цели. Дипломацията също ще играе сериозна роля. Извърша се по следния начин. Избираме държавата, от която сме заинтересовани и искаме аудиенция с нейния крал. Щом се сдобием с нея, получаваме детайлно инфо за него – в какви взаимоотношения сме с него, характерът му – дали е алчен, до каква степен може да му се вярва и т.н. На тази среща можете да поискате нещо или да предложите. Ако сте в съюз, можете да го помолите да направи нещо за вас, примерно да развали дипломатическите си отношения с някоя държава, да атакува враг и т.н. Можете да подкрепите молбата си с дар – пари, дори провинция. Стига да сте в положение да го направите, на свой ред можете да поискате пари или територия. Възможностите за диалог са богати. Можете да жените синовете и дъщерите си. Ако ваш син се ожени за чужда принцеса, той има някакво право върху трона. Ако баща й умре и няма наследник, тогава право върху трона има неговият зет – вашият син. Ако имате дъщеря и я ожените за чужд принц на практика давате право върху трона на чуждо

* продължение

се занимават. Това, което видяхте преди малко, е почти финалния вариант.

Играта?

Ха-ха. Играта си я правим ние. Кампания де факто няма. Кампания е голямата карта на Европа. При нас няма място за кампания – нещо като Civilization – играеш, играеш, играеш по едно време разбираш, че биеш или губиш щото си станал печен – изключваш играта и почваш нова.

Electronic Arts натискат ли ви реално за нещо, казват ли ви това го искаме така, онова - иначе? Бъркат ли ви се в девелопмънта?

Няма такова нещо. Те при всяко положение ще си кажат мнението. Имат забележки, казват си ги хората – това ме кефи, онова не ме кефи, но да казват това ще бъде така и точка – не. Те считат играта за близка до завършване, концепцията ѝ вече е уточнена, харесват я и няма да има кой знае какви промени.

Адекватна ли е играта на историята? Да речем почваш от България, ама тука е нямало рицари...

И в играта няма рицари в България. В цяла Европа ще има около 40-50 вида войска. Всяка територия си има специални, отговарящи ѝ единици. Има и такива, които никога не можеш да използваш и произвеждаш, дори да завземеш територията, където се правят. Ако си арабин и завземеш Париж, това не означава, че ще имаш тамплиери. Ако си европеец и завземеш Египет не означава, че ще можеш да обявиш Джихад.

Египет? Е вие дотам ли се разпространяхте? Нали само Европа щеше да бъде?

Ами вече има Северна Африка и Близкия изток. Открихме по време на работата, че не може да се направи средновековна Европа без да се включат арабите и близкия изток. Те са променяли цялата политика на цяла Европа на няколко пъти все пак.

Системни изисквания?

Хубав процесор и много памет. 1Ghz и отгоре – в играта се появиха някои базови 3d сметки вече, ама те ще са софтуерни и няма да искат 3d карта. 512 RAM.

Резолюции?

1024x768. Само.

кралство. Поради това да дадеш дъщеря си жена е много силен и опасен политически ход и почти сигурно гарантира близки отношения с другото кралство. Ако кралят умре и няма наследници, за крал можете да изберете един от своите трима най-добри рицари. В този случай има вероятност в държавата да възникне гражданска война, ако между рицарите има някой с кралска кръв и той не бъде избран. Много е интересен моментът, когато ваш Шпионин стане крал на чуждо кралство. Можете да отидете и да му кажете: „Пич, дай короната!". От своя страна той има някакъв шанс да ти каже – „Абе, я си..." Колкото по-печен и по-висок левъл е Шпионинът, толкова по-голям е този шанс.

Ако по време на битка виждаме, че везните са в наша полза, можем да предложим мир срещу васалство.

Инфлация

С цел да се предпази играта от прекалено елементализиране след завладяване на определено количество територия, респективно – трупане на прекалено много злато, Black Sea са въвели нещо, което съвсем условно наричаме инфлация. При него се взима отношението между парите, които има в трезора и парите, които получавате като приход и ги сравнява. Докато харчите и опразвате хазната, развивайки се, всичко е наред. Ако обаче тръгнете да се олежавате и паричните ви запаси скочат, започва инфлация, която тръгва от малко и постепенно стига такива висини, че в един момент реално преставате да правите пари, а дори можете да започнете да губите. С други думи, ако искате повече пари, ще трябва да растете, да се развивате.

Последни посткоитални фрикции

Добре, наречете ме инфантилен и емоционално летлив, наивник, глупак, захвърлете в лицето ми и най-голямата обида – идеалист. Но за мен всичко това, което видях и чух в Black Sea е сбъднат мокър сън. И сега, след като оргазмът бавно отшумява и спокойно мога да премисля нещата, си давам сметка за едно – най-после в България се прави ГОЛЯМА игра. Най-после на родна почва откривам това, което винаги съм искал от една компания-дивелъпър – отношение! Към геймъра като субект. Талант, амбиция и труд, впрегнати в услуга на стремежа да се създаде продукт, който да радва и ласкае задклавиатурното устройство, да го накара да се чувства специално и едновременно с това внимателно да му втълпи една много важна за съхраняването ни като човеци философия – че във всичко, което прави, независимо какво е то, па било то и компютърна игра, човек може да вложи любов. Че не е нужно всеки път да принася в жертва самоуважението си на олтара на съвременния S-образен финикийски тотем.

Че има неща, които просто правим заради самите себе си. За да продължаваме да сме...

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 ATHENA SWORD

Автор: Duffer

...intro...

„Водачът на взвода ми леко се приплъзна покрай стената, изви се като голяма матово-черна змия покрай ъгъла и вдигна юмрук. Знак да спрем. Заковахме на място. Ръката му се сви - палецът изпънат сочеше надолу - сигнализираше, че е забелязал враг напред. Цъкнах на сигнализатора, залепен на гръкляна ми и микроскопичната джаджа беззвучно завибрира. Водачът на група Браво току-що разбра, че сме установили контакт с шибаните танга.

Метнах един поглед на момчетата зад мен и им се ухилих с най-копелдашката си усмивка. Те върнаха със същото. Гора от надървени средни пръсти ми съобщи, че са готови за това, което умеят най-добре - да ритат терористични задници. Дадох знак - тая вечер една неофашистка група нямаше да си отиде вкъщи...“

Знам, знам. Копирам стила на Дик Марчинко – човекът-акула. Нищо чудно – в крайна сметка играя заглавие, което дори поименно напомня за SEAL Team Six - небезизвестната антитерористична група на косматогъзия водолаз с голям H&K MP5W и малка пушка (както сам твърди), чийто доживотен фен съм, така че останалото следва логично.

...storyline...

Накратко - **Rainbow Six 3: Athena Sword** е мишън пак за доста успешната **Rainbow** поредица на *Ubisoft*. Статистически погледнато, това звучи така: нова сингълплейър кампания (8 мисии), 7 нови оръжия и 5 нови мултиплейър карти. Не е много, ще кажеш. Но ще сбъркаш...

За историята щях да казвам. Накратко, неофашистката група от предната част уж е разбита, водачът на тангата е в пандиза (някой си Гутиерез). Да, ама не. Една самотна клетка все още е функционираща, оръжията за масово поразяване, до които са се докопали терористите, са все още на дневен ред и цялата патаклама започва отначало. Тривиално. Така или иначе, не съм очаквал сценарен гений, сторито да върви по дяволите. Ако питаш мен, стига ми тази награда да нахлузя черното работно облекло („sans перли“ - бел. Д. Марчинко), да нахлупя кевларния шлем и да се впусна в шеметен лов на ЗТ („за вас, смотани цивилни, последното е абревиатура за „задник терорист“ - бел. Д.М.).

...views & sights...

RS3:AS е правена от миланския клон на Ubisoft и това като че ли е наложило отпечатък върху цялата игра. Неофашистката групировка, която веднъж вече си гонил из Южна Америка, сега се вихри в сърцето на Стара Европа - Италия, Гърция, Хърватия, Монако - целият Средиземноморски регион. В поредица от отчаяни мисии ще ти се наложи да преследваш гадовете, преминавайки през удивително разнообразни локации - от италиански музей, разположен в средновековна крепост, през античния хърватски град Дубровник, до модерен хотел в Монако и в крайна сметка – гръцката столица (справка – заглавието).

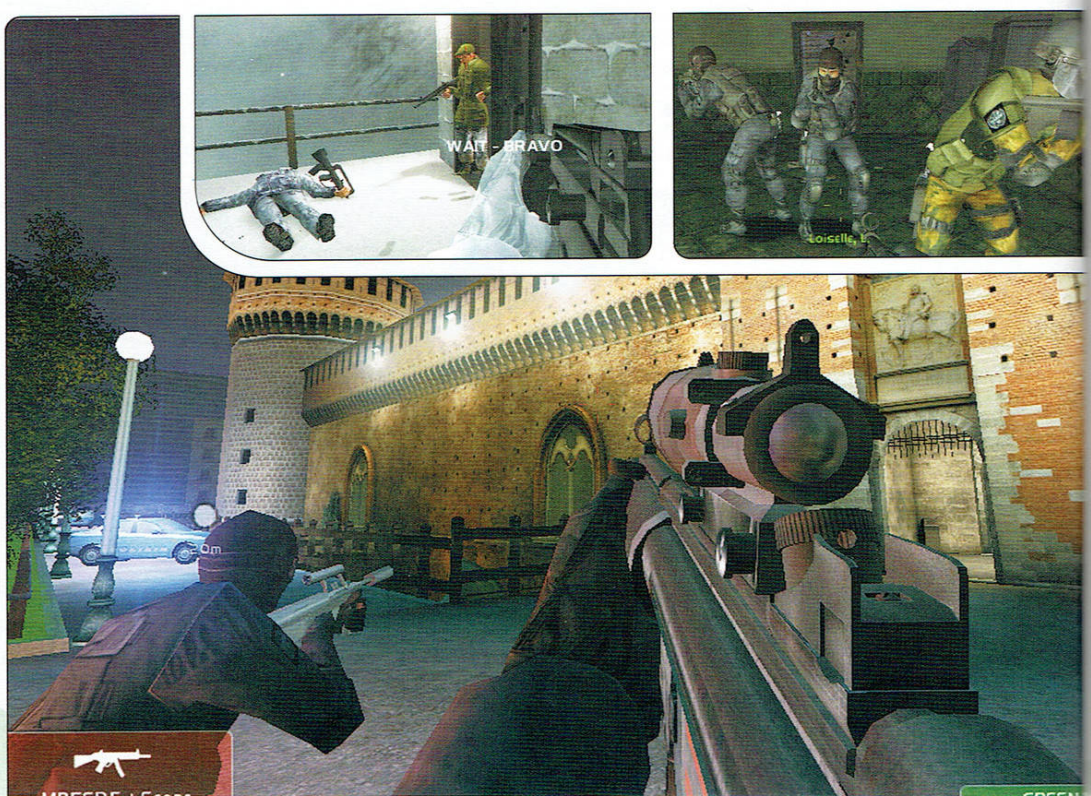
Левъл дизайнът буди възхита. Всяко ниво е прекрасно замислено и изпълнено - разчупено, динамично, реалистично, пълно с цветове, форми и неповторима индивидуалност.

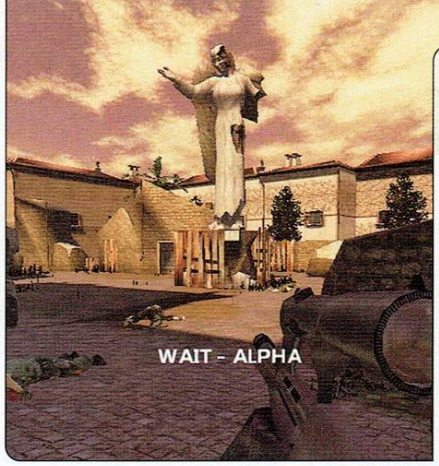
Изгледите от Стария континент са пресъздадени с невероятни подробности. Към детайлите е подходено с очевадна разточителност: антични статуи, цветя, светещи реклами, барелефи, фонтани, блестящи витрини, кошчета за боклук ако щеш - всичко говори за старание и похвална педантичност.

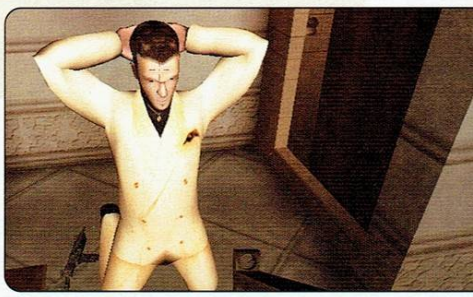
Резултатът е атмосфера, покриваща със срам 3/4 от циркулиращите на пазара FPS-та.

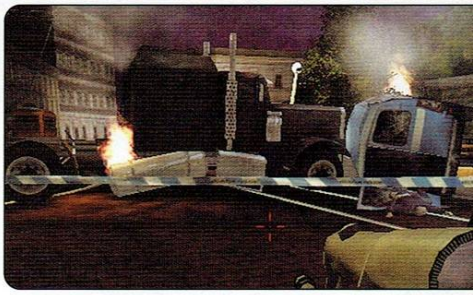
Радващо е, че това не е станало за сметка на тактическите възможности на нивата. Още в първата мисия - операцията в музея, ще се убедиш, че при проектирането и дизайна е подходено с разум, талант и въображение: добре балансираната смесица от широки, открити дворове, дълги, тесни коридори, многобройни тераси и врати, предоставя неизчерпаеми възможности за щурмуване и овладяване на нивото и предразполага към задълбочено планиране и прилагане на разнообразни отборни тактики. Ако се замислиш, ще констатираш умелият начин, по който е реализирано разчупването на темпа на игра. Например, в музея се налага да прочистиш сграда с ограничена територия - движиш се бавно (малко по малко, уо-о-о-о), преценяваш всеки ход. В химическия заводски комплекс с неговата кошмарна плетеница от коридори и тунели, редуващи се с широки открити пространства между сградите, където си изложен на постоянна опасност от кръстосан снайперистки огън, всичко това ескалира до истинска „късачка на нерви“. Нататък мащабите еволюират още – лошите са се окопали в едно от предградията на Милано и нещата заприличват на малка улична война. Тази концепция е доразвита по-късно и в мисиите в Дубровник и Атина.

Изводът от казаното: картите в AS са едни от най-добрите, които съм виждал в игра от подобен род.









модове и оръжия

Adversarial Terrorist Hunt: Два отбора. Печели този, който унищожи всички членове на другия или който избие по-голямата част от терористите в нивото.

Scattered Hunt: Аналог на Terrorist Hunt от оригиналната игра, но spawn точките на членовете на отбора са пръснати из нивото.

Capture the Enemy: Два отбора. Целта е да се пленят всички членове на противниковия отбор, което става по следния начин - уцелен веднъж, играчът е обезвреден за 10 секунди и може да бъде заловен (по подобие на заловените терористи). Пленените играчи могат да бъдат освобождавани от съотборниците си.

Kamikaze: Единият отбор охранява случайно избиран член от тима, който е миниран. Крайната цел на отбора е да стигне до комплекта за обезвреждане на бомбата и да я деактивира. Другият отбор трябва или да пречука минирания играч или да активира бомбата, като достигне детонатора ѝ.

93R (9mm) Автоматичен пистолет, създаден на базата на 92FS. Малките му размери и висока скорост на стрелба го правят идеално оръжие за бой в затворени помещения.

SM4 CQB (9mm) 9-мм автомат, създаден специално за бой в затворени помещения. Оръжието е с уникален дизайн на спусъка.

G3KA4 (7.62mm) Скъсена версия на G3A3. Стреля със същия 7.62mm боеприпас, но е по-удобна за носене и маневриране, поради намалената дължина и тежест.

OTs-14 Groza (9mm) Модернизирана версия на AKS-74U.

M1014 (12g) Модернизирана версия на M1 tactical shotgun. При все че е по-скоро армейско оръжие, тази пушка се използва и от доста полицейски и антитерористични организации по света.

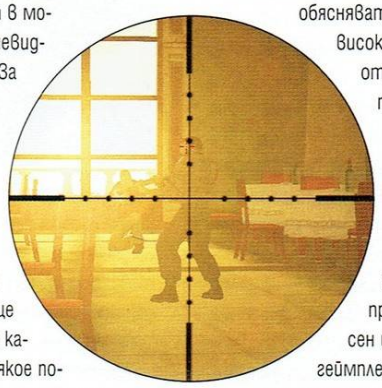
SL8-2 (5.56mm) Полуавтоматичен снайпер, базиран на G36K. 5.56mm боеприпас прави тази карабина високоефективен снайпер, при все това при употреба на заглушител ударната сила и далекобойността на оръжието спадат драстично.

M240G (7.62mm) Лека 7.62mm картечница. Понастоящем част от въоръжението на танковете M1 Abrams Tank и M2/M3 Bradley.

...mission failed...

Без други предисловия бързам да възнегодувам от калпавия ИИ.

Тангата се отличават с натрапчиви шизоидни отклонения – от една страна смайващо точни и хитри на моменти, едновременно с това – разочароващо тъпи и некадърни в други. Копеленцата се сещат да метнат гранатата в лицето ти, но не и да се прикрият в момент, когато очевидно са на прицел. За координиране на действията и дума не може да става. При все че променят динамично позициите си по нивото, често ще ти се случи след като си нахлул в някое помещение и си възпроизвел зарята за Трети март, да установиш, че през цялото време зад чупката в близкия коридор е стояла абсолютно безучастно някаква мутра, играеща по възхитителен начин ролята „не знам, не чух, не видях".



Другарчетата ти редовно запецват по ъглите, мотаят ти се из краката, ослушват се когато трябва да действат или обратното - хукват точно по посока на най-тежкия кръстосан огън. По някое време (честно си признавам) започнах да давам още в началото на мисията команда „Стой!" на тиквениците и си изигравах мисиите соло - като в обикновен FPS. На теория се предполага, че проблемът може да бъде разрешен с предварително планиране на тактическата карта в началото на нивото, но Ubisoft – въпреки ядното мърморене на фенове по повод неудобният и отнемащ време режим за планиране – не са променили нищо в него и ефективността му е все така ужасяващо ниска.

ИИ на заложниците е пример за суицидно-скотска тъпота – те винаги подбират перфектно мястото, на което да застанат така, че хем да блокират напълно полето ми за стрелба, хем да оберат всичките куршуми от хаотичните откоси на лошите.

И тук отварям една голяма скоба. Всички тези недостатъци не правят заглавието неигруемо. Не, ако погледнеш, ще видиш, че оценката не е никак ниска. Те по-скоро обясняват защо не е по-висока. Голяма част от изброените проблеми се влачат в една или друга степен от предните серии и въпреки тях Ranbow Six винаги е предлагал интересен и занимателен геймплей. Имай предвид последните няколко реда, в случай че критичността ми ти се е сторила твърде крайна. Просто времето на компромисите отмина, приятелю. И още нещо не забравяй – за да ти се даде, трябва да си поискаш, да си непримирим и критичен, вместо да се задоволяваш с каквото ти подхвърлят.

...debrief...

Скромното ми мнение е, че истината за тази игра лъсва в мултиплейър. Тук недомислиците и развалящите великолепното общо впечатление проблеми с ИИ липсват и играта демонстрира напълно бляскавия си потенциал.

Експанжънът добавя 16 нови карти – 8 от които са преработени сингъл плейър нива, 5 са правени специално за мрежова игра и три са класически, от оригиналния Rainbow Six.

Athena Sword включва и 4 нови мултиплейър мода (виж карето).

Трябва да се отбележи, че към без друго смайващо разнообразния списък от оръжия са прибавени още 7 (отново карето).

Музиката и озвучаването са великолепни и няма какво да ги коментираме. Всичко това, плюс реалистичното поведение на всяко едно от оръжията, ме кара да свалям шапка на старанието на дизайнерите.

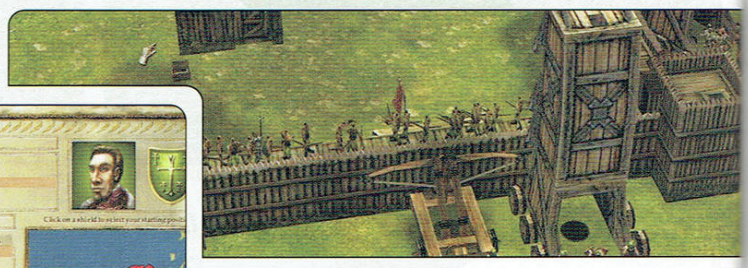
Изводът?

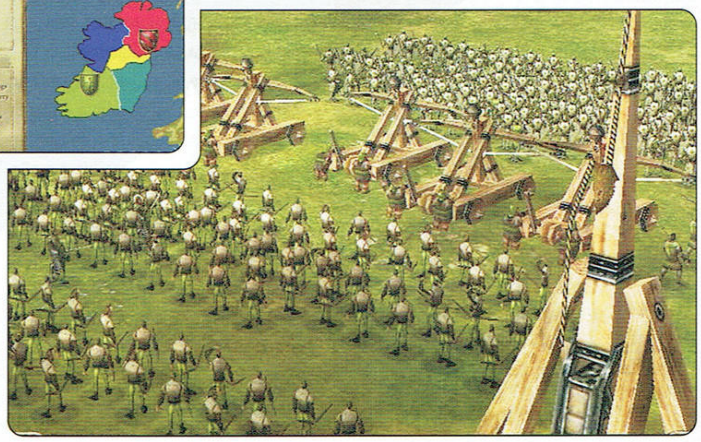
Купувай, народе. Въпреки, че поиздиша, сингълът е добра тренировка за мултиплейъра, а както стана вече дума – той е „пътят, истината и живота"...

dev ubi soft pub ubi soft жанр тактически шутър url www.raven-shield.com/athenasword.php pc 1.3ghz, 256mb ram, 64mb video cd 2 усвояване 10 минути примча на hidden & dangerous 2

LORDS OF THE REALM III

Автор: Irenicus





Първата разлика, която феновете на предишните части от серията ще забележат в Lords of the Realm III, е, че действието вече е изцяло в реално време, което я прави по-напрегната. Иначе за пореден път ще станете свидетели на една от най-интересните и най-експлоатирани периоди в човешката история, а именно - средновековието. В няколко поредни кампании ще имате възможност да завладеете Англия, Германия и Франция. На разположение е и една-единствена мисия, свързана с Ирландия, с която бих препоръчал да започнете, тъй като е най-лесна и е добър начин да изучите играта достатъчно добре преди да се впуснете в наистина сложните и по-трудни кампании.

А сега, да преминем към най-важното...

Геймплея

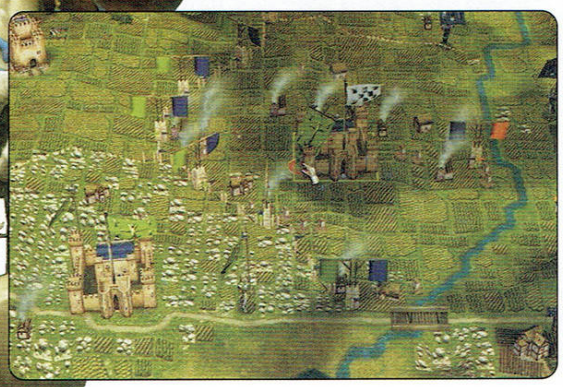
Това, което първо ще видите след стартиране на дадена мисия, е политическа карта на конфликта - територия, разделена на провинции, част от които ще владеете вие, а останалите ще са поделени между другите участващи страни (обикновено са поне още 3).

Играта условно протича в две основни игрални плоскости - глобална карта, нещо като птичи поглед върху териториите, благодарение на която можете да управлявате подчинените си провинции на стратегическо ниво (да насочвате войските си, да сменяте губернаторите на всяка провинция - респективно се сменя и специализацията на самата провинция, но за това по-късно, и т.н. и т.н.); вторият елемент от геймплея са, разбира се, битките.

В началото започвате с едно или няколко владения (ще ги нарека графства), всяко от които е разделено на няколко области (парцела). Във всеки един парцел трябва да назначите васал (губернатор), който да го управлява. Може да избирате между четири вида васали: *крепостни селяни, граждани, свещеници* и *рицари.* Да видим какви бонуси носи със себе си всеки един от тях:

Крепостните селяни създават село, което произвежда храната, нужна за поддържането на вашата армия. Недохранването влияе пагубно на морала на армиите, а той е ключов фактор.

Гражданите създават малки градчета, генериращи нужното за ъпгрейдване на замъците злато. Кешът е необходим и за заплащане на наемнически войски (предвид факта, че наемниците често са окомплектовани и с така важните обсадни машини, ползването на услугите и наемането им преди противника е от решаващо значение).



Свещениците се грижат за поддържането на религията и добрата ви репутация пред църквата. Освен това „църковният" парцел действа облагородяващо на всички съседни парцели.

Рицарите създават стражеви пост с въоръжен взвод в територията под тяхно управление. На практика така се генерира войска - като изключим плащането на наемници, друг начин няма.

По всяко време можете да смените управника на даден парцел, променяйки специализацията му, в зависимост от моментните си нужди.

Освен парцелите, всяко графство има и една централна територия, която е определяща за контрола върху него. Превземе ли я врагът, губите контрол над цялата й подчинена област. Когато успеете да завземете чуждо графство ви се предоставя избор - какъв васал да назначите в „столицата". От това зависи дали там ще изникне замък, огромно село, голям град или църковен мегаполис. Бонусите, които получавате от тях, са несравними с тези от обикновен парцел. Например малко градче произвежда между 20-30 жълтици, а град-столица към 150. Същото важи и за селото. Проблемът, пред който ще се изправите, ако искате да застроите село или църква в главен парцел, е, че те не разполагат с гарнизон и защитни укрепления - врагът влиза в територията и ако нямате в близост войска, която да го спре, просто разрушава сградата и завзема цялото графство. Освен че всичките ви села, църкви и градове изчезват, същото се случва и със стражевите постове, а заедно със тях се сбогувате и с рицарите и техните войски.

Поради тази причина най-често за главни управници ще слагате рицари, които създават огромни замъци (за ъпгрейдването на защитата на които ще отива и по-голямата част от парите ви), или граждани, защото градовете също имат средства за защита и един ъпгрейднат до последно град не е никак лесен за превземане.

Рицарите, както казахме, вървят в комплект с един взвод от определен тип войска. Можете да сливате различните рицари и войски под командването на един, като е желателно това да е рицарят с най-много благоприятни показатели. 10 е максималният брой взводове, които можете да слеете. Не е толкова просто, колкото звучи обаче - играта е така замислена, че не можете да назначите повече рицари от лимита, който се определя от постъпленията на храна от селата, без да се изложите на риск войската ви да загуби морал, да стане неефективна или да дезертира.

Крайно време е да внеса и едно уточнение - в началото на играта си създавате персонаж, който има три показателя: *рицарство, доблест* и *ре-*

лигия. Рицарството се печели и губи в зависимост от това колко често губите или печелите битки, религията - в зависимост от броя на църквите ви и дали не унищожавате вражеските такива, а доблестта зависи от това дали екзекутирате пленените чужди генерали или ги предавате срещу откуп, както и от използването на наемнически войски. От тези показатели ще зависи доколко лоялни са васалите ви и дали към двора ви ще се присъединят по-могъщи рицари.

Дипломацията.

Принципно винаги ще сте изправени пред повече от един противник и дипломацията е лостът, който ще ви помогне да надделеете. Взаимоотношенията са: *война, мир* и *съюз*. Ако сте в мир с някого и ваша войска навлезе в негова територия, незабавно се забърквате във война. За да могат армиите ви да преминават спокойно, е нужно да сте в съюз. Постигането на мир и съответно съюз е най-лесно ако сте достатъчно могъщи, но ако не сте, тогава трябва да дебнете подходящ момент, когато някой е нападнат и тогава да му предложите. Внимателно трябва да следите и взаимоотношенията между останалите, за да сте наясно откъде може да ви ударят. Някои от противниците ви ще взимат под внимание показателя религия, други - доблестта. Ако църквата ви обяви за „еретик", което се случва, когато не строите достатъчно църкви и плячосвате противниковите, някой от съюзниците може не само да ви изоставят, но и ви обявят за враг. А когато перото стане безсилно, настава време за...

Война

Битките в Lords of the Realm III, са едно от най-забавните неща в цялата игра. Което не означава, че са връх на забавлението, но затова ще стане дума по-късно. Принципно, когато ваша и противникова армия влязат в битка, можете да оставите компютъра да я води и изчисли резултата, без да наблюдавате военните действия. При положение, че водите повече от едно сражение по едно и също време, така или иначе не можете да контролирате лично всяко. За да спечелите битка, не винаги е достатъчно да сте събрали на огромна войска. Всеки взвод има два показателя - *„кръв"*, която намалява с броя на убитите войници и *морал*, който показва доколко верни са бойците ви и дали ще се бият до последния човек или ще търтят да бягат в момента, щом няколко от другарите им паднат мъртви, а мотото на наемниците с ръка на сърцето мога да кажа, че е „вземи парите и бягай". Но най-важно от всичко е типът войска, която е на бойното поле, както и формацията, в която са застанали бойците. Тевтонците и мечоносците например имат специална формация, в която се строяват плътно един до друг със високо вдигнати щитове, като по този начин се предпазват от вражеските стрелци. Стрелците, от друга страна, могат да забиват копия в земята, които ги спасяват от втурналата се срещу тях конница. Освен това не се учудвайте, ако 3-4 взвода пиконосци смачкат от бой вашите 5-6 взвода от най-тежката конница.

Когато нещата опрат до превземане на замък, ще имате нужда и от доста обсадни оръжия, за да успеете бързо да съборите стените на укрепленията. В подобни ситуации е доста полезно да строите например тевтонците си в защитна формация пред вашите балисти, за да поемат те със щитовете си сипещите се от стените стрели. За завземането на главната провинция обаче не е достатъчно да спечелите битката за замъка. След като го разрушите е нужно определено време, в което да останете във владение на територията, да смажете всички войски, които врагът хвърли срещу вас и чак след това да назначите свой губернатор, което автоматично ви прави владетел на графството. Като обобщение мога да кажа, че битките действително доставят удоволствие и носят заряд, макар да има още много какво да се желае като динамика и тактически възможности.

Заключителни слова

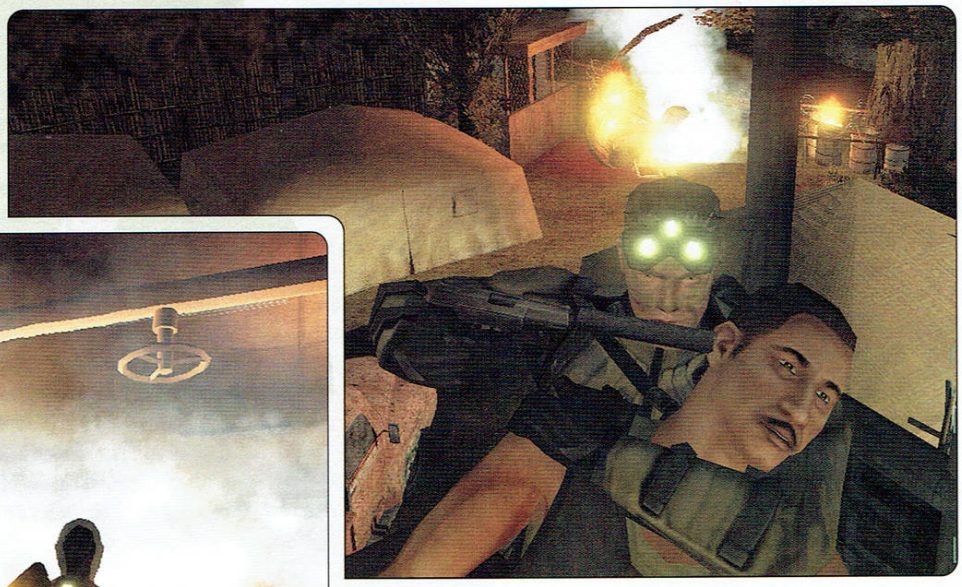
Играта е малко мудна, действието се влачи, на моменти стига до тягостност. Времето, нужно на войската ви да преодолее разстоянието от единия край на картата до другия, е неоправдано дълго и води до отегчение. Нещата, с които можете да се занимавате в това време, не са чак толкова много, че да ви ангажират плътно. Не видях начин да се увеличи скоростта на геймплея. Интерфейсът е тромав и някои решения в него - недомислени. За да видите дадена войска и да прецените силите и морала ѝ трябва да цъкнете на няколко различни места. По подобен начин стоят нещата и когато трябва да изберете лорд за някоя от териториите ви и искате да видите кой с каква армия разполага и какви са му уменията. Забелязват се и бъгове. Като този, при който играта отказва да ви позволи да разделите войската си на части, макар да присъства като опция.

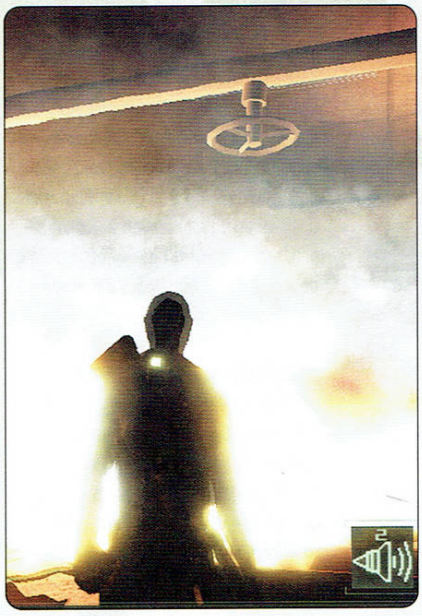
Има някои вмъкнати идеи, които са там колкото да присъстват, примерно наемниците-крадци. Да има ги, да - могат да окрадат врага или вас, но от това не следва нищо кой знае какво съществено.

Най-големият ми упрек е това, че тази игра струва 20 долара и за нея е мислено като за игра, която струва 20 долара. Има интересни идеи, забавна е, симпатична, но по един такъв - по-непретенциозен начин. Вземете само дипломацията - елементарна. Вземете каквото и да е друго - същото. След като видях **Knights of Honor**, осъзнах, че за истинска класа ще трябва да почакам още. В заключение - приятна, но нищоособена игра, с която се забавлявах... без да достигам оргазъм обаче!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Автор: Snake





В определени среди името на Сам Фишър определено започва да става по-известно от това на идейния си баща - Том Кланси. Побеляващият, циничен и склонен към насилие шпионин, озвучен от хладния и дрезгав глас на емблематичния Майкъл Айрънсайд, успя да спечели сърцата на геймърите по целия свят, да напълни до пръсване касичките на *Ubi Soft*. Да се превърне в заглавие, надскочило границите на гейм индустрията, отъркващо се като плахо котенце в холивудските финансови идеали. Дотолкова, че революционният експанжън Pandora Tomorrow се отличава с изумителна професионална режисура и два пъти по-професионален сценарий, подкрепени от могъщото спонсорство на *Sony Ericsson*, чието лого ще гледаш дори и из менютата върху марковото покет-писи на Фишър. Именно благодарение на непоносимо високия си бюджет **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** е перфектна в техническо отношение игра. Вече похвалената режисура е сътворила претоварени с кинематографизъм междинни анимации, от които буквално може да ти спре дъха - просто виж как в началото на интрото Злото копеле просъква кода „Pandora Tomorrow", огнените цветове на окъпаното в огъня на прекрасен залез индонезийско градче спонтанно потъмняват и стаеното напрежение избухва в екшън динамика, на която могат да завидят повечето актуални филмови хитове. Виж и как по-късно същото това Зло копеле влиза на забавен кадър през горящите врати, захвърляйки небрежно пурата си, за да може камерата само миг по-късно да се втурне истерично в близки и далечни планове сред хаоса от бързи и безмилостни екзекуции. Виж насечения монтаж на към сцените, пресъздаващи невероятно автентични във визуално отношение откъси от фиктивни телевизионни репортажи без начало и без край, разпилени остри късове от конфликти, оставили белезите си в плътта на историята. И точно когато си мислиш, че основната част от бюджета е била усвоена в направата на към сцените, върху ти ще се стовари откриващата игрална сцена, в която Сам Фишър стои на паянтовия пристан, над бушуващото море, под окъпания в кръвта на поредния умиращ ден небосвод и после внимателно си повдигни ченето обратно, че времето се позатопли и може да ти влезе някое насекомо в устенцето. Не, че графичният енджин на Пандората е нещо чак толкова чудовищно, но усетът към детайла, дизайнът на нивата, заиграването със светлините и сенките, както и невероятните огнени и водни ефекти могат да ти отвинтят главата. За разлика от повечето претендиращи за кинематографичност игри, разчитащи на скриптирани сцени в хода на действието, новото приключение на Сам Фишър залага на невероятно динамичните локации, из които се размотаваш. Идея си нямаш какво може да се постигне, когато съчетаеш много талант с много бюджет. Разходи се из изоставената линия на парижкото метро, докато всичко наоколо се тресе от преминаващите влакове, а край теб летят подети от вятъра вестници. Или увисни от едната страна на бясно препускащ експрес и виж как, когато на по-малко от половин метър се втурне чудовищната стоманена снага на друг увлечен във вихъра на безумната скорост влак съчетанието от звук и визия ще те залепи назад в стола с разтуптяно сърце.

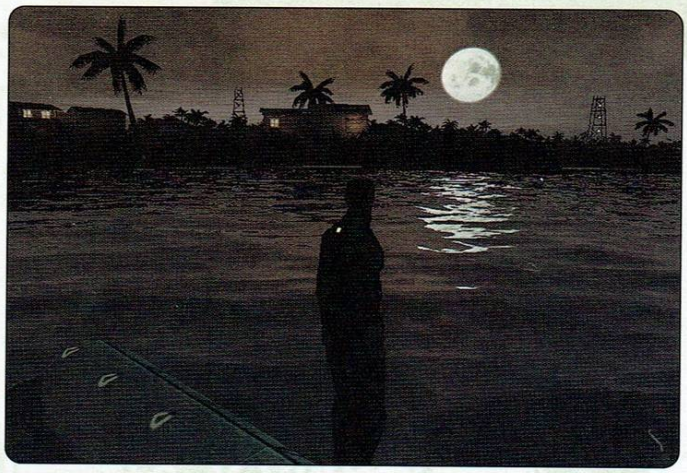
Новото интернационално приключение на Сам Фишър започва с взимане на заложници в американското посолство в Индонезия и ще го отведе до най-различни горещи точки по световната карта от задаващата се 2006 година. Действието за пореден път е изтеглено в любимото за Кланси близко бъдеще, което хем му дава възможност да си съчинява на воля разнообразни международни конфликти, хем те кара да го чувстваш почти реално. Историята е умерено клиширана, но е написана и сглобена повече от професионално - без нито един излишен ред диалог и - в крайна сметка - без нито миг скука. Няма да ти развалям удоволствието да разплетеш еднолично загадката на Pandora Tomorrow, така че спирам до тук с нея. И продължавам към геймплея.

Реално погледнато, експанжънът на **Splinter Cell** е гейминг преживяване без еквивалент. И каквито и лоши неща да ти кажа за него по-надолу, това е игра, която не бива да пропускаш, ако си падаш по стелт шутъри, шпионски трилъри и кинематографични игри. Ако се освободя за миг от обичайния си синдром на

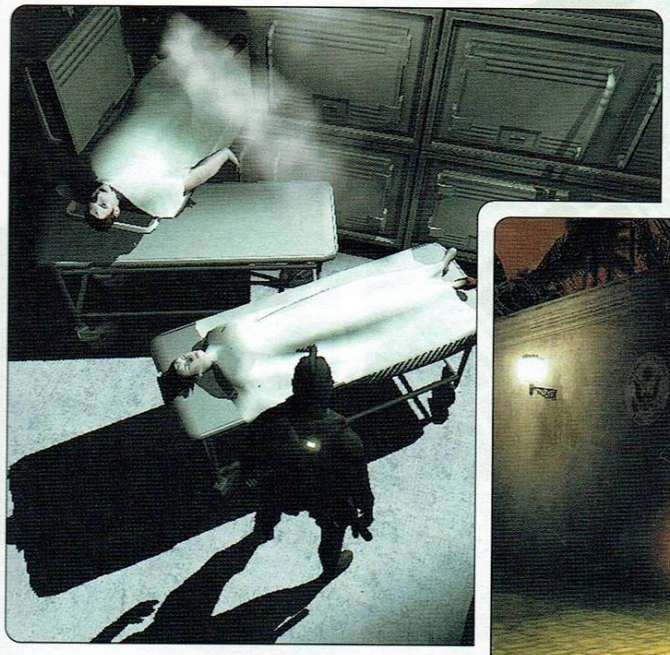
„колко по-добра би могла да бъде, ако..“, не мога да не заявя напълно отговорно, че в рамките на *своята игрална концепция* **Pandora Tomorrow** е почти безапелационно перфектна (и най-вероятно ще стане напълно перфектна след някой и друг пач, защото в момента има някои доста неприятни бъгове). Всички онези неща, които навремето направиха от **Splinter Cell** бестселинг хит, отново са тук и са изнесени до нови, стряскащо високи позиции. Като започнеш от графика и моушън кепчъринг и стигнеш до левъл дизайн, развитие на историята и цялостен шпионски фийлинг.

Пандората носи усещането за почти божествена мощ. За това, че си над света и неговите порядки, че си този, който трябва да се погрижи за съдбините на човечеството, а това раздаване е прекалено важно и мащабно, за да се обръща внимание на незначителни залози, като животът или добруването на поредния цивилен нещастник. Говоря ти за напълно *реално* чувство за мощ, лишено както от комедийната нишка на **Postal 2** или **Grand Theft Auto**, така и от почти пълната липса на „мирно“ население в **Hitman** сериите. Няма друга игра, която да те дари с толкова живи и занимаващи се с ежедневните си дейности NPC-та. И след това да ги превърне просто в прежалими пешки в партията ти срещу световния тероризъм. Няма друга игра, в която да можеш да пребиеш и да захвърлиш в сенките, далеч от хорските очи, двама нещастни мюсюлмани, опънали килимчетата за сутрешната си молитва. Просто защото са те видели как се промъкваш в сенките.

Левъл дизайнът е чудесен, вече похвалената динамична околна среда придава невероятна атмосфера и жизненост, усетът към детайла изстрелва усещането за реализъм в стратосферата на гейминг удовлетвието. Проблемът идва от там, че по начина, по който **Pandora Tomorrow** завишава плюсовете на оригиналния **Splinter Cell**, тя ударно занижава и минусите му. Които сега - повторени по абсолютно същия начин и контрастиращи още по-очевидно с цялостната перфектност на всичко останало - вече изглеждат напълно непростими. От *Ubi Soft* ми напомнят за разглезени от успеха си дечица, които са тропнали с крак и са заявили, че това, което са направили е перфектно и нямат никакво намерение да го променят. Играта е станала още по-линейна, доколкото това изобщо е възможно. Там, където цялостният шпионски фийлинг предполага към динамични решения в зависимост от ситуацията, се сблъскваш просто със серия от добре обмислени пъзели с еднозначно решение. Имаш си ясно видима сюжетна линия, която трябва да следваш плътно или да се сблъскаш с надписа Mission failed. И тук не ти говоря толкова за линейността на нивата, която мога да простя заради невероятния им дизайн, създаващ измамно усещане за свобода. Говоря ти за това, че *Ubi Soft* сякаш категорично са отказали да повярват, че играчът може да прояви въображение и да измисли подход, различен от техния. Има моменти, в които можеш да бъдеш докаран до истеричен пристъп от начина, по който пътят ти за действие бива грубо отрязан. Веднага давам пример. Някъде към трета-четвърта мисия трябва да се качиш на движещ се влак, за да осъществиш контакт с потенциален двоен агент, за когото все още не сте сигурни дали работи за лошите или не (тук не мога да подмина изключително забавния начин, по който трябваше да го откриеш; досието ти показва, че пичът е с изкуствен крак, така че разчиташ на добрия стар вижън моуд, показващ топлинното излъчване на хората). Стигаш до купето му, провеждате си диалога, след това го преследваш тихичко до другия край на влака, за да подслушаш телефонния му разговор, с което установяваш, че еднокракият наистина е предател и мисията ти за момента приключва. Трябва да се изтеглиш от влака. Ми хубаво. Поиграх си известно време, за да очистя двама стражи, които не ми се щеше да заобикалям през сенките. Наречи ме параноик, но не обичам въоръжени хора зад гърба си. Обезвредих ги и тръгнах тихичко да се връщам по пътя, от който бях дошъл. По някое време началството ми се обади и ми каза, че транспортът за мен не може да лети вечно покрай влака и ще се наложи да го изтегли, а аз мога да го духам. *Mission failed*. Ваш'та мама. Рестартирах и усмъртих стражите за отрицателно време. Хукнах с всички сили да бягам към заветния екстракшън пойнт. Началството ми се обади на абсолютно същото място. *Mission failed*. Хм. Очистих стражите без да си давам особен зор, тръгнах спокойно по коридора към задницата на влака и спрях малко преди мястото, където предиш-



И ТОЧНО КОГАТО СИ МИСЛИШ, ЧЕ ОСНОВНАТА ЧАСТ ОТ БЮДЖЕТА Е БИЛА УСВОЕНА В НАПРАВАТА НА КЪТ СЦЕНИТЕ, ВЪРХУ ТИ ЩЕ СЕ СТОВАРИ ОТКРИВАЩАТА ИГРАЛНА СЦЕНА, В КОЯТО САМ ФИШЪР СТОИ НА ПАЯНТОВИЯ ПРИСТАН, НАД БУШУВАЩОТО МОРЕ, ПОД ОКЪПАНИЯ В КРЪВТА НА ПОРЕДНИЯ УМИРАЩ ДЕН НЕБОСВОД И ПОСЛЕ ВНИМАТЕЛНО СИ ПОВДИГНИ ЧЕНЕТО ОБРАТНО.



dev ubi soft **pub** ubi soft **жанр** тактически шутър **url** cmt.ubisoft.fr/pandora_tomorrow/ **pc** 1.8ghz, 256mb ram, 64mb ram **cd** 3 **усвояване** 30 минути **прилича на** splinter cell, meral gear solid 2

ните два пъти ми бяха абортирали мисията. Станах да си направя сандвич. Върнах се. Мисията си беше активна. В момента, в който минах покрай заветното купе 18 шефът се обади. *Mission failed*. Просто ми беше забранено да мина оттам. Защото трябваше да тръгна напред към локомотива, да се кача на покрива и да тичам към очакващия ме в края на влака самолет, докато междувременно един зъл хеликоптер ме обстрелва. Така било по сценарий, разбираш ли. Ако не си се сейвнал на правилното място играта злобно може да провали перфектно изпълнена мисия, която да трябва да минаваш пак. Гадничко е.

В описаното в началото ниво с изоставената метростанция пък имаше двама стражи. Близнаци бяха ясно, защото ако видиш сметката на единия, другия веднага усеща, че нещо не е наред и пуска алармата. Независимо, че бяха на петдесетина играли метра един от друг и нямаха пряка видимост. Реших да се правя на умен. Така изчислих нападението си над едното братче, че да съвпада с минаването на метрото, когато колоните ми избухват от трясъка на профучаващия влак, а хаосът от завихрени боклуци занижава видимостта. Ядец! Отново аларма.

Ако тръгнеш да играеш **Pandora Tomorrow**, просто се примири с мисълта, че има места, където ще бъдеш виждан, чуван и убиван, ще се включват аларми и ще бъдеш мъмрен от началството за действията си, без да има никаква видима причина. С напредване на историята ще започнеш да усещаш все по-явно предвидения от сценария път и ще се сблъскваш по-рядко с надписа Mission failed, но горчивината от провалянето на една далеч по-възвишена, родена във въображението ти игрална концепция, ще остане.

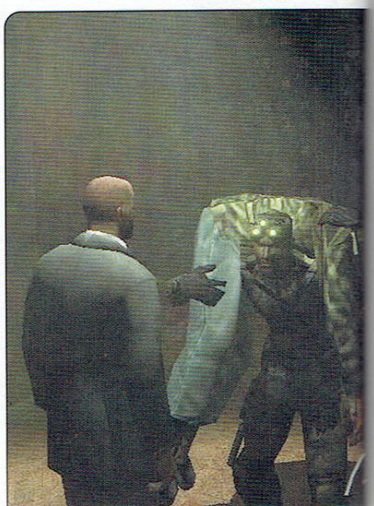
Списъкът с минуси, запазени от оригинала, е допълнен от невъзможността да вземеш паднало оръжие на враг (компенсиран донякъде с подоброто количество муниции), слабата интерактивност и истерично смешният момент, в който Сам Фишър умира при досега си с дълбока вода, като същински Кейн. Явно това, което играчите считат за гафове, от *Ubi Soft* възприемат като част от игралната си концепция. Което е, меко казано, обидно за хората, които им пълнят касичката.

Другият проблем, заслужаващ отбелязване е, че играта страда от реална липса на иновации. Това заглавие е повече от експанжън, но и помалко от нова игра. Новостите в общи линии са - похвалната възможност, ако си достатъчно бърз, да свалиш врага с тупаници без той задължително да стреля пръв, още по-похвалната възможност да отваряш врати, ако носиш тяло на гръб, едно ново движение за бързо преминаване покрай отворени врати, нова вариация на split jump-а, възможността Фишър да подсвирне за привличане на вниманието и индикатор, който да ти показва достатъчно сенчестите места за складиране на труповете. Все неща, които ще бъдат оценени най-вече от запалените фенове. Което ме подсеща да спомена, че е добре да си играл оригиналния Splinter Cell, за да схванеш някои неща. **Pandora Tomorrow** е доста жестока и недружелюбна към новаците и ги оставя да си умрат в агония, без да си направи труда да им обясни - примерно - как се обезвреждa wall mine (натискаш use бутона, докато лампичката свети зелено) или как се отвлича вниманието на установка (хвърляш flare пред нея). Аз лично съм фен на Фишър и приключенията му - въпреки всичките мои критики към тях. Ти се спасявай както можеш.

За финал няколко думи и за прехваленото иновативен мултиплейър, че не остана място. Има защо да е прехвален. Това всъщност е първият мултиплейър за стелт шутър в гейм историята. Друг е въпросът, че не виждам как това нещо ще тръгне да се играе из българските компютърни зали. Но ако се окажа лош пророк и се случи нещо подобно, тържествено обещавам да ти напиша подробна статия по темата. За момента само ще кажа, че всички мултиплейър режими се основават на сблъсъка между шпиони (наблюдавани от търд търсън камера, също като нашия Сам) и наемници (наблюдавани в перспектива от първо лице). Първите разчитат на обичайните си спай-джаджи и прикритието на нощния мрак, а вторите - на по-добра огнева мощ, светлината на верните си фенерчета и на един особено забавен сензор, улавящ дори и най-лекото движение. Наистина бих те посъветвал да поиграеш мулти, ако ти падне подобна възможност.

И предай много поздрави на Сам от мен. Кажи му, че пак ще се видим в следващата част от поредицата.

ПРОСТО СЕ ПРИМИРИ С МИСЪЛТА, ЧЕ ИМА МЕСТА, КЪДЕТО ЩЕ БЪДЕШ ВИЖДАН, ЧУВАН И УБИВАН, ЩЕ СЕ ВКЛЮЧВАТ АЛАРМИ БЕЗ ДА ИМА НИКАКВА ВИДИМА ПРИЧИНА. С НАПРЕДВАНЕ НА ИСТОРИЯТА ЩЕ ЗАПОЧНЕШ ДА УСЕЩАШ ВСЕ ПО-ЯВНО ПРЕДВИДЕНИЯ ОТ СЦЕНАРИЯ ПЪТ И ЩЕ СЕ СБЛЪСКВАШ ПОРЯДКО С НАДПИСА MISSION FAILED...

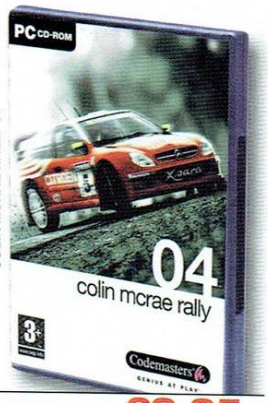


BATTLEFIELD: VIETNAM

69.95 лв

Добре дошли във Виетнам. Донесохте ли си М -16 и ръчните гранати? Ако сте ги забравили няма страшно - можете да застанете зад картечницата на някой танк или хеликоптер и да се впуснете в екшъна на войната. А той е доста.

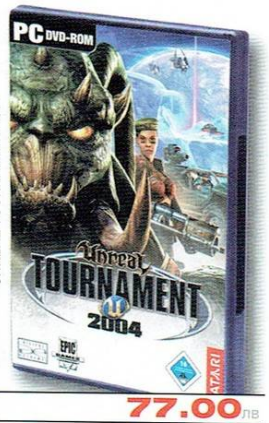
COLIN MCRAE RALLY 04



69.95 лв

Новата част на най-известната игра за автомобили е вече тук. Вие сте в пълен контрол - Етапи, Шампионат, Класически модели, Група Б - всичко е тук и само от вас зависи да се докажете на професионалист от най-висока класа.

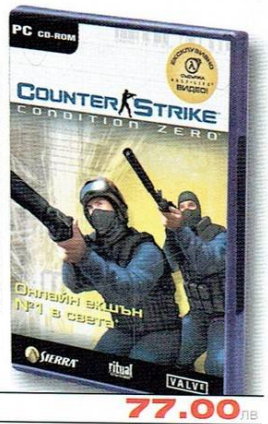
UNREAL TOURNAMENT 2004



77.00 лв

Турнирът започва. Този път можете да се качите на някое превозно средство, самолет или космически кораб и да изпразните пълнителите. А ако ви е омръзнало на земята, полетете до близката космическа станция и обезвредете ботовете.

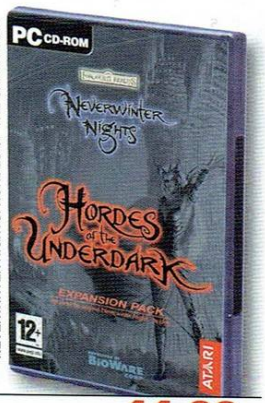
COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO



77.00 лв

Продължението на най-известната игра в България е вече на пазара. Нови мисии, оръжия и подобрения в мултиплейъра. А за тези, които още не са готови за онлайн битка за първи път има включен и режим на самостоятелна игра.

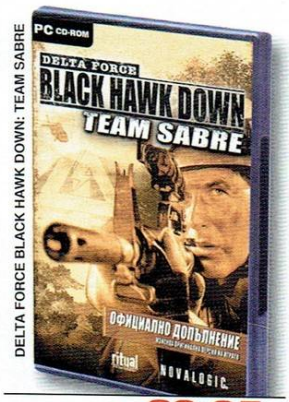
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK



44.00 лв

В продължението ще откриете нови кампании с повече от 20 часа геймплей. Сега вече героите могат да бъдат вдигнати до 40 ниво. С изцяло нови класове, нови оръжия и магии, много герои и персонажи - развлечението продължава.

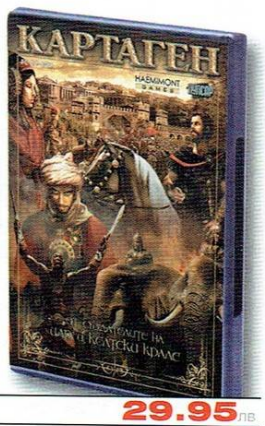
DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE



39.95 лв

Две нови мисии в режим на самостоятелна игра ще ви предложи това продължение на хитовия шутър. Освен това получавате и 30 изцяло нови карти за мултиплейър режима и няколко нови превозни средства и оръжия.

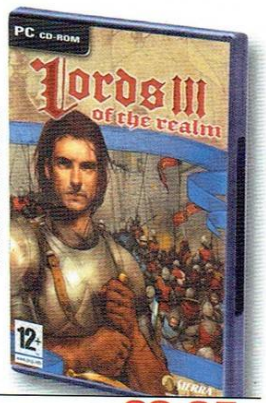
КАРТАГЕН



29.95 лв

200 години преди новата ера. Дали смелия Анибал ще успее да завърши славния си поход през Алпите с успех или Рим ще стане по силен от всякога? Две кампании и много единични мисии ще решат изхода на Пуническите Войни.

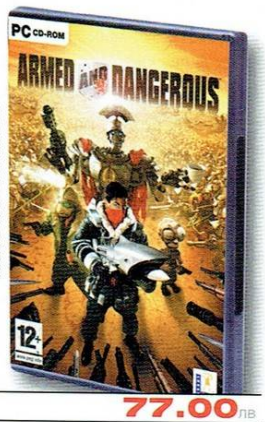
LORDS OF THE REALM III



69.95 лв

Ако обичате рицарите - това е вашата игра. С древни замъци, тяхното превземане, малко религия, малко политика и много завоевания. За да станете Крал обаче от вас ще се изисква много повече от това да си служите добре с меча.

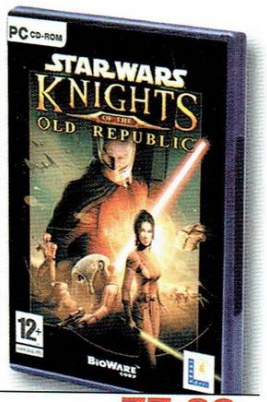
ARMED AND DANGEROUS



77.00 лв

Робот, психопат, плъх и криминален бос - най-смахнатата група се събира за да извърши най-шантавото нещо - обир по време на война. С много неподправен хумор, 21 интензивни мисии, 17 вида оръжия - май нещата изглеждат добре.

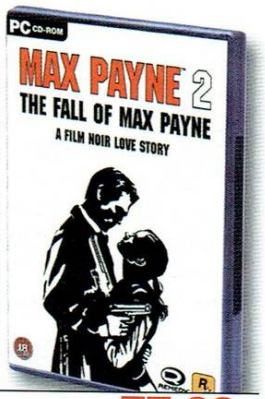
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



77.00 лв

Републиката е на върха на своя просперитет, но Ситските лордове набират все по-голяма популярност. Само вашите умения на опитен джедай ще определят изхода от нарастващия конфликт. Ще позволите ли на тъмната страна да ви погълне?

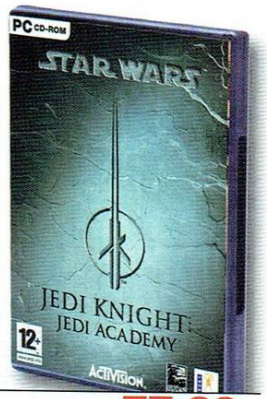
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



77.00 лв

Хитът от 2001 се завръща с пълна сила, този път още по-брутален от преди. Дали Макс ще разбере истината за смъртта на семейството си или мафията е по-силна от всякога? Мона Сакс ще ви помага в изпълненето с напрежение мисии.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



77.00 лв

Овладейте силата в академията на Люк Скайуокър. За първи път в серията Jedy Knight ще можете да създадете герой с характеристики по ваше желание. Отново от действията ви ще се определи вашата съдба на джедай и съдбата на света.

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.

ПУЛСАР

WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИНИ В СОФИЯ

БУЛ. ЦАР БОРИС III 21 | УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51 | МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

COLIN MCRAE RALLY 04

Автор: MrAK

Няма и 8 месеца след появата на Colin McRae Rally 3 се появи и четвъртата част на така популярния рейсър.

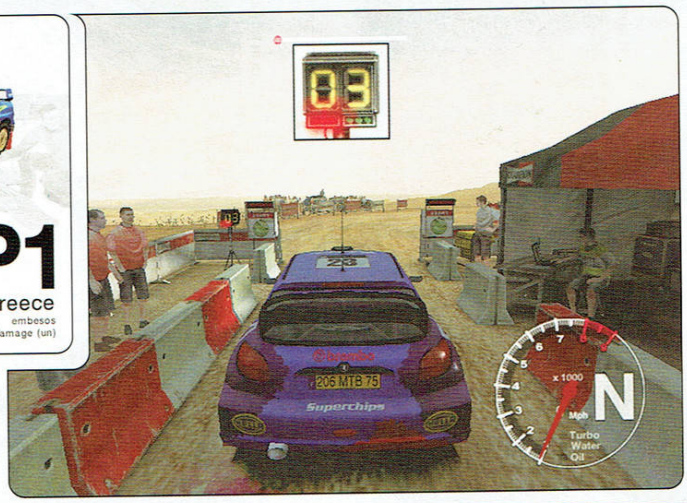
Няма какво да се лъжем - това си е същата игра с малко козметични промени и според мен е правена единствено, защото самият Colin вече не кара за отбора на Ford, а за Citroen. За тези, които не са чували, Colin McRae Rally е поредица от автомобилни рали симулатори с основен акцент върху реализма. Което ги прави изключително популярни сред феновете на този вид моторен спорт и не толкова сред геймърите, по простата причина, че са доста трудни за игра.

В CMR4 ви се предоставя възможност да минете през осем реално съществуващи ралита, за да докажете, че сте номер 1.

Режимите на игра са 3:

Rally - изиграваме едно рали по ваш избор, за да го пробвате или просто да се наслаждавате на графиката, която има какво да покаже. В този режим можете да си правите Custom Rally, с други думи да си вземете примерно първи етап от Австралия, втори от Гърция и трети от Финландия и да си сглобите от тях едно рали, което да играете.

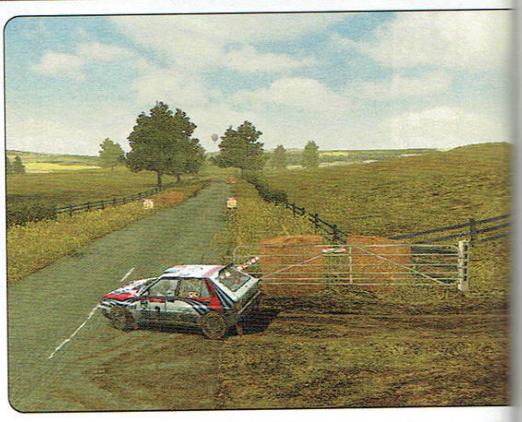
Stages - тук става въпрос за същото, но просто изиграваме един етап по ваш избор. В този режим могат да играят до 4 човека, редуващи се пред клавиатурата или друго входно устройство, което ползвате в случая.



Quick race - случайна писта, случаен автомобил.

Championship - както обикновено, най-добрият режим в CMR сериите. В шампионата започвате от нулата и се състезавате срещу противниците си през всичките 8 ралита в играта. На края на всяко получавате точки и възможност за отключване на уникален ъпгрейд по колата. За разлика от CMR2, където трябваше да завършите пръв в дадено рали, за да преминете към следващото, тук няма такова ограничение. За сметка на това, обаче имате минимален брой точки, които трябва да сте натрупали до момента, за да продължите. С други думи, ако на първите 3 ралита сте завършили добре, нищо не ви пречи да се отпуснете малко на четвъртото, тъй като имате аванс. Но издъните ли се, ще имате съмнителната радост да се насладите на надписа Game Over и тактично обяснение, че вашият отбор не е доволен от вас.

Трасетата в CMR4 са осем на брой и закономерно интернационални - ще се разходите до САЩ, Великобритания, Финландия, Швеция, Испания, Австралия, Гърция и Япония.

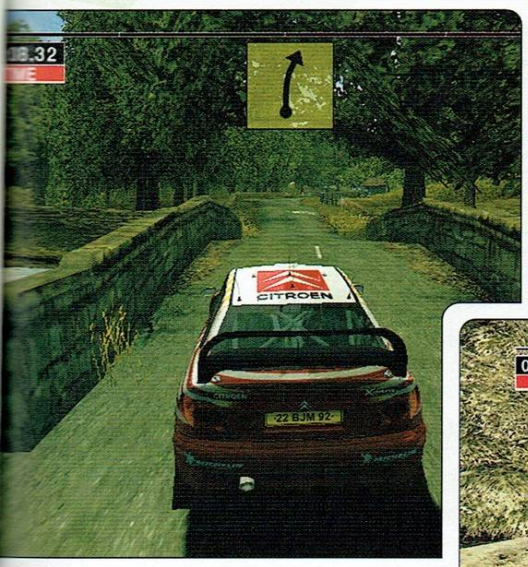


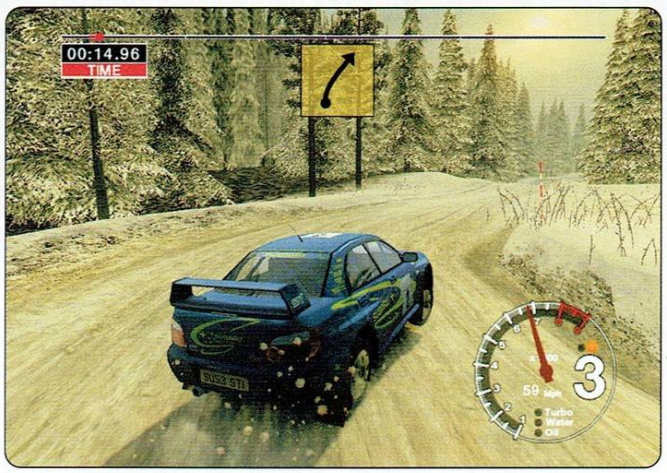
Всяко си има лични характеристики като преобладаваща настилка и климатични особености. Швеция, примерно, е единственото рали, в което ще карате на сняг, докато в Япония и Великобритания да се давите в проливен дъжд е нещо обикновено. Ралитата са разнообразни, приятни и в същото време - предизвикателни. Като скочите от снежна Швеция в пустинна Австралия, ще разберете какво имам предвид. Играчът трябва доста бързо да пренастройва стила си на каране за съответната настилка и условия като цяло.

Ралитата, които можете да играете, са две - 4WD и 2WD, като разликата е в автомобилите. В класическия 4WD режим ще разполагате с избор от 5 състезателни автомобила - колата на Colin - Citroen Xsara, Subaru Impreza, Ford Focus, Mitsubishi Lancer и Peugeot 206, което обаче ще трябва да придобиете за заслуги. В 2WD шампионата ще избирате измежду MG ZR, Citroen Saxo, Ford Puma, Fiat Punto и VW Golf. Всички коли са WRC модификация, както би трябвало да се сещате, и не приличат много на тези, които виждаме по улиците. Освен тези зверове имате възможност да пробвате и други класически автомобили, но само в режими Stages и Rally. Сред тях са отпадналите преди няколко години, по обвинение, че са твърде опасни, автомобили от B серията - Audi Sport Quattro, Lancia 037, Peugeot 205 и Ford RS200, както и някои класики като Ford Escort, MGC Sebring Special и звездата на нашето време - автомобилът с най-много победи на WRC - Lancia Delta Integrale. Както и някои други по-скоро забавни, отколкото ефективни возила. Последните спадат към графата Bonus Cars.

Преди да стъпите на трасето, ще трябва да минете през сервиза - мястото, където CMR4 наистина блести. Възможностите за технологичен тормоз над автомобилите са богати и оказват осезаемо влияние върху поведението им при каране. От настройките, които изберете, до голяма степен зависи дали ще победите или ще дишате праха на останалите участници в състезанието. Можете да пипнете почти всичко - окачване, скорости, спирачки, anti-roll, скоростна кутия... Преди да започнете ралито, можете да тествате настройките си на shakedown етапа и после да коригирате каквото не ви харесва по същия начин, по който това ставаше в CMR3. Друг основен момент в тази

dev codemasters pub codemasters жанр симулатор url www.codemasters.com/colinmcrae04 pc 750mhz, 256mb ram, 32mb ram cd 4 усвояване 30 минути примна на v-rally





серия са повредите по колите. След приключване на състезателния ден ще ви се отпуска определено време за поправки по автомобила. Можете да го надскочите с малко, но това ще ви коства наказателни секунди при старта на следващия ден. По принцип частите, които подлежат на ремонт (в ралитата обикновено нищо не се поправя, а направо се сменя с ново) са същите, които можете да настройвате в началото на етапа. С едно изключение - охлаждането на автомобила. Имах случай, в който не бях обърнал внимание на моторните шейни, с които се разминавате в Швеция, балоните във Великобритания, или пожарните в САЩ. Адски приятно и спомагащо за по-пълно потапяне в атмосферата. С изключение на публиката, която продължава да не е нищо повече от купчинки гадни 2D спрайтове. Жалко.

КАТО GAMEPLAY CMR4 СЕ ДОБЛИЖАВА ПОВЕЧЕ ДО ДВОЙКАТА, ОТКОЛКОТО ДО ТРЕТИЯТ СИ СЪБРАТ, КОЕТО Е ПОХВАЛНО, ТЪЙ КАТО ПОСЛЕДНИЯТ БЕШЕ ДОСТА ХАРДКОР И МНОГО ХОРА НЕ ГО ХАРЕСАХА ТОЧНО ПО ТАЗИ ПРИЧИНА. ТУК КОЛИТЕ СЕ УПРАВЛЯВАТ ПО-ЛЕСНО И СЕ ИГРАЕ ДОБРЕ, ДОРИ БЕЗ ВОЛАН.

охлаждането и на следващият етап колата ми прегряваше постоянно, двигателят гаснеше и трябваше да чакам да изстине малко, за да го запаля отново. Докато накрая блокира напълно.

И като заговорим за чупене - трябва да видите как се разпадат тези високоскоростни зверове. Можете да ги докарате дотам, че да останат само по шаси. Капаци, калници, врати, колела - всичко подлежи на откъсване при по-сериозен удар. При всеки сблъсък, дори да е съвсем лек, ламарините видимо се огъват. Като цяло графиката е много добра. Автомобилите са детайлно пресъздадени и се доближават максимално до реалните си прототипи. Играта демонстрира впечатляваща автентичност и по отношение изобразяване на различните настилки. За околната среда важи същото. Забелязват се някои намигвания, като

Новостите

Те в общи линии са две. Вече имаме мрежова игра - през общодостъпни сървъри в интернет, през ЛАН или с фиксиран сървър. Имаше нужда. Другото интересно нововъведение са тестовете на части. Имате възможност да тествате различни уникални части, които след това да монтирате на автомобила си. Този тест е представен по много интересен начин - например за скоростната кутия колата ви е на стенд и вие трябва да успеете да задържите определени обороти на дадена предавка за период от време. Или, за да се сдобиете с керамични дискове за спирачките, ще трябва да се засилите от известно разстояние и да спрете в зона малко по-голяма от вашата кола, но не извън нея. Тези тестове са много предизвикателни и забавни. Едно голямо браво за Codemasters тук.

Като gameplay CMR4 се доближава повече до двойката, отколкото до третият си събрат, което е похвално, тъй като последният беше твърде хардкор и много хора не го харесаха точно по тази причина. Тук колите се управляват по-лесно и се играе добре, дори без волан. Има моменти на напрежение, когато изоставате само с няколко стотни от титлата и сте впрегнали цялата си концентрация в усилие да ги навакса те. Чувството е неописуемо. Или пък, ако водите, мислите, които ще дълбаят подсъзнанието ви, ще са: „Само да не се издъня сега, само да мина този завой, абе няма ли най-после да дойде финала!", после на пътя ви изскача една убедителна скала, за която навигаторът ви е споменал, но вие сте пропуснали да го чуете... Пробвайте!

Като си говорим за навигатори и новости - както интересуващите се сигурно знаят, Colin McRae се раздели с познатия ни от миналите части Nicky Grist и сега кара с Derek Ringer, който е шотландец и, повярвайте ми, трябва много гледане на „Смело сърце", докато започнете да различавате неговото „turn" от „two". Но се свиква. Ако пък се окаже, че не можете, имате възможност да си изберете друг от настройките. Иначе останалото - звукът на двигателя, писъкът на спирачките, чакълът, биещ по ламарините, трясъците при удар - всичко е както преди. Брилянтно.

Съдейки по качествата на CMR4, аз лично оставам с впечатление, че CMR3 просто беше завой в грешната посока - нещо като бета версия, проба, опит, който се е оказал неуспешен. Настоящото заглавие е по-адекватно, по-стилно и с поглед към масовата публика. В крайна сметка - по-игруемо. Препоръчвам го на всеки.

Unreal Tournament 2004

ONSLAUGHT
ASSAULT
BOMB
BINGRUN
CAP
TURETHEFLAG

В НАЧАЛОТО БЕ QUAKE. И QUAKE БЕШЕ ДОБЪР...
НО УДАРИ ЧАСЪТ, КОГАТО EPIC РЕШИХА ДА ВНЕСАТ РАЗНООБРАЗИЕ В ИНАЧЕ КАФЕНИКАВИЯ СВЯТ НА МУЛТИПЛЕЙЪРА...

Два касови удара и шест години кортовски труд по-късно, пред нас най-после е кулминацията на всички тези усилия – ИГРАТА!

Идеща да докаже, че – противно на широко прокламираното от набедения за гуру Кармак мнение (заявил преди време на всеослушание, че в шутинг-мултиплейъра няма какво повече да се измисли) – „Арена"-та е новата тежката категория качествен геймплей и че Epic и Digital Extremes имат какво да кажат по въпроса. Unreal Tournament 2K4 е факт! Виртуалният свят вече няма да е същият!

Не, това изказване не е резултат от факта, че с колегата сме фенове на Unreal многократно повече, отколкото на Quake (въпреки широко разпространеното мнение, в нашата редакция не всички са куейк-гийкове). Не е плод и на някаква инерция, породена от потопа суперлативи, излял се в специализираната преса, увлякъл ни да сипем славословия, та да не останем по-назад от другите. Просто UT 2004 дойде, видя и победи. Точка!

ЕКШЪН!

Такъв, какъвто никога досега не сте виждали – това е новият UT. Амалгама от насилие и тактика, пристрастяваща, увличаща в съпреживяването до степен когато виртуалното ви алтер его падне поразено от противников rocket launcher, да почувствате болката в мозъка си – почти физически (а може и да е от крясъците на вживелите се твои приятели от съседните компютри). Жаждата за мъст е абсолютно реална. Нуждата да откриеш, да зърнеш и да разкъсаш жертва – физическа. Като глад. Като страст. Като омраза. Молиш, крещиш в мислите си за фраг, за един фраг, с който да докажеш на себе си, че си достоен да бъдеш в Турнира. И от много повече, с които да докажеш на всички останали същия този факт. UT2K4 е война. Истинска война. Трябва да я преживеете, за да я разберете. Иначе няма начин. Иначе винаги ще си мислите: „Какво пък толкова се пени тоя, колко празни приказки съм изслушал в живота си..." Не е така, ще сгрешите ако си го помислите. Пробвайте, за да се убедите!

Но стига емоции, да погледнем безстрастно на нещата, облягайки се на фактите.

Да започнем с това, че играта продължава традициите на първия UT, в съчетание с изискванията на съвременния пазар и потребител. Всичко хубаво - което го имаше в предишните части, го има и тук, наред с много нововъведения, които, макар и донякъде познати от други заглавия, са рафинирани до краен предел, придобивайки непозната досега значимост за дълбочината на геймплея. И, за да не сме голословни, следват обясненията:

Турнирът

Турнирът е навлязъл в 25-тата си година със сезона, развиващ се в UT 2004. Много отбори са минали оттам, малко са победителите. Организатор е корпорация „Лиандри". Целта – да се задоволи непреходната жажда за кървави зрелища. В началото участниците в гладиаторските войни на бъдещето са предимно от утайката на обществото. Безделници, престъпници и хора от ниските прослойки, ламтящи за слава и бързо богатство. Скоро обаче Турнирът придобива статут на престижни игри и започват да се появяват все повече професионалисти – войници от различни раси, наемници и дори богаташи, искащи да докажат, че не са „мамини синчета". В крайна сметка победата в Турнира се превръща в престижен трофей. С всяка изминала година мега-корпорациите инвестират все повече пари в реклама, изграждане на нови арени, в наградните фондове се инвестират космически суми. Турнирът се превръща в институция. И вие ще станете част от нея с първата минута, в която се потопите в този нереален свят.

Single Player

За разлика от предходни години, разработчиците са се постарали да направят сингъла интересен и зарибяващ. Този път той е нещо повече от последователна разходка из картите и евентуална среща с шампиона накрая (на godlike наистина е евентуална). Освен опознаването на картите и запознаването с режимите в Турнира има и интрига. Има и нови претенденти за трона, както и някои вече познати – официалният отбор на Liandri начело със Xan и елитен отбор от скаарската империя. В началото трябва да преминете през няколко изпитания (квалификации), за да се докажете като до-

стоен участник. Death Mach-ове срещу други ентусиасти, ламтящи за слава. Интересното е, че започвате с определена финансова сума в кредити. Всяко участие в квалификация ви коства част от тази сума. С тези кредити си плащате таксите за участие на всяка следваща карта. Ако загубите и кредитите за таксата не стигнат – преигравате. Следващата стъпка е сглобяване на отбор. Изборът пада върху някои от свободните в момента ботове, всеки от които е с определени показатели за точност, агресивност, подвижност и тактика, както и предпочитано оръжие и струва определена сума пари. След като си изберете съотборниците, ще трябва да ги победите в един последен deathmatch, за да докажете, че сте достоен за техен водач. Следват нови квалификации, този път отборни - Team Deathmatch-ове. От тук насетне преди всяко участие ще избирате кои точно от съотборниците ви ще ви придружават по пътя на болката и каква функция ще изпълняват в отбора. Поведенческите модели, ко-

ито можете да им зададете, са 5: *нападение, защита, съпорт, обикаляне* и *авоматично*. Казано иначе, ако заповядате на някого „атакувай", той ще нападне противниковата база. Или пък ще защитава вашата. Или ще ви придружава, за да ви съпортва. Или ще обикаля в определен периметър, махайки главите на враговете, които срещне, или пък – загубвайки своята. А *Auto assign* означава, че ботът ще бъде там, където сметне, че е нужно в момента.

И няма да сбърка, защото ботовете в тази игра не бъркат. Ще кажем само, че AI-то е просто най-доброто, правено до момента в мултиплейърно заглавие, и повече на него няма да се спираме.

Когато влезете в истинския Турнир, ще трябва да преминете с убедителността на 10 тонен валяк през следните типове битки: ***Double Domination, Assault, Capture The Flag***, и ***Bombing Run***. Освен необходимостта да преминете през избраните от организаторите карти, съществуват и още две възможности. Да предизвикате даден отбор с цел да поприпечелите кредити или да отмъкнете даден играч от предизвикания отбор, като в случая той се явява залога. Тези срещи могат да се провеждат както по нормални, така и по Instagib правила. Същите предизвикателства могат да ви отправят и другите отбори. Макар че по изпълнението има какво още да се желае, идеята е великолепна и на високите нива на трудност ще бъдете поставени пред нелеки решения. Между другото срещу определена сума ще можете да сменяте на алтернативна арена в даден кръг, ако официалната нещо не ви кефи и нещата с отбора ви там не сработват добре. Ако успеете да сгазите и четирите режима, ще се сблъскате с Malcolm, от който трябва да извоюваме шампионската титла и всичките пари и жени, вървящи в комплект.

Преди да стигнем дотам, да поговорим малко за вариантите на война в Турнира.

Onslaught

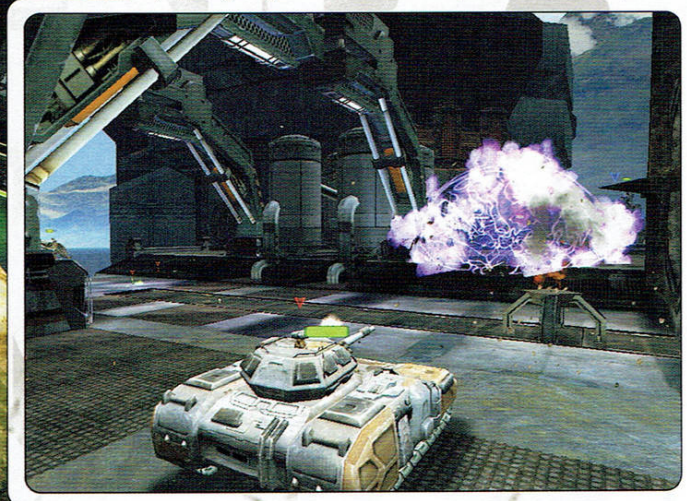
Това именно е принципно новият за UT режим. Два отбора, две бази, много превозни средства, много болка, много тактика и няколко пътя до победата. В солидно почерпилия се с идеи от **Tribes** и **Battlefield** поредиците *Onslaught* целта е една – унищожаването на вражеската база. Това вече сме го чували, ще кажете вие. Де да бяхте го виждали реализирано по този начин, ще ви отговорим ние. Уловката е, че на всяка карта са разпръснати серия от контролни точки и за да поразите ядро-

то, намиращо се в центъра на вражеската база, е необходимо вашият отбор да контролира и удържа точки, изграждащи директна връзка между нея и вашата. Само тогава може да започне финалната офензива, носеща победа. Противно на очакванията, култивирани от други подобни игри (основно **Battlefield**), това по никакъв начин не води до разсейване на екшъна и дълго и мъчително обикаляне и залягане в храстите. Начинът да бъде избегнато всичко това е брилянтен. За да завладеете (респективно атакувате вече заета от врага) точка, е нужно да контролирате предишната. Така във всеки момент се оспорват не повече от три точки, а и удобната за ориентация мини-карта показва къде се случват събитията. Правите се на хитреци и искате тихичко да се промъкнете в тила на врага и да му сринете базата? Не става, вие там нищо не можете да разрушите, докато не минете по утъпканата и залята с кръв пътека. Бързото телепортиране между контролирани от вас точки позволява светкавично да достигнете до горещите зони.

Стигаме и до превозните средства - шест на брой, всяко с едно до пет места. Управлението е плашещо удобно, а смяната на позицията и перспективата става с натискане на един клавиш. Всяко от превозните средства изпълнява отделна тактическа роля, има силни и слаби страни и е особено уязвимо (или не) към други свои събратя, но всяко едно е полезно и нужно. Можете да използвате возилата, за да газите врага, но пешаците в никакъв случай не са безпомощни. Оръжията, въведени специално за новите режими, позволяват на кашиците доста успешно да превръщат наземните и летящи консервни кутии в сгурия. Това като че ли не важи само за големия брат на танка – Левиатана, но него го разглеждаме повече като мобилна база, отколкото като превозно средство. Не са рядкост случаите обаче, в които след унищожаването му даденото превозно средство отскача от взривната вълна и помита доволния, но неблагоразумен враг, стоящ твърде близо. Добавете и възможността да си поискате унищожителни въздушни удари (новото супер оръжие в играта) и пред вас е бойно поле, на което смъртта дебне на всяка крачка. Резултатът е динамичен отборен мултиплейър, какъвто трудно можете да си представите. Нуждата да бъдете на някоя точка в точно определен момент, защото точно тогава сте нужен, ви принуждава да използвате превозните средства постоянно, дори и отначало да не се чувствате съвсем комфортно в тях. Идеята с отбранителните кули на базата и на контролните точки е великолепна. По този начин двама играчи имат реалния шанс да удържат за сравнително дълго време противниковата атака, докато останалите се опитват да завземат следващата важна точка от картата. Самият факт, че битката се води на няколко нива – нормалното избиване на противниците, с което сме свикнали; сухопътните и въздушните превозни средства; отбранителните станции, предполага един доста по-комплексен и изискващ тактическа мисъл от играчите геймплей. Нещо, което на нас ни допада. Да му мисли Tribes.

Assault

Еріс върнаха познатия ни от първия Tournament режим, който тогава не доби особена популярност. Отново два отбора – атакуващи и защитници, и серия задачи, които трябва бъдат изпълнени за определено време. След края на рунда, отборите си разменят местата, като



новите нападатели трябва да подобрят времето на другия отбор, ако той е успял да изпълни всички задачи. Нещата са усложнени от наличието на стационарни отбранителни кули (някои автоматични, някои изискващи управление от играчите), както и от възможността в режима да се намесват превозни средства от *Onslaught*. Режимът е щадящ начинаещите играчи, като стрелка на екрана винаги сочи към следващата задача, а ако това все пак не е достатъчно, можете да „попитате" за пътя, при което се появява червена/синя светлинка и за кратко ви насочва. Същата е налична и в другите отборни режими, така че в който и режим да сте, няма да се почувствате изгубени. Ако и двата отбора са наясно какво трябва да се прави на съответната карта, режимът се превръща в извънредно тежка и оспорвана битка, балансираща на ръба на острието между динамиката и чистата истерия. Картите са едва шест, но са добри. Особено внимание заслужава Mothership Assault, която започва с дуел с космически прехващачи, като атакуващите се стремят да проникнат в кораба и да пренесат битката вътре. Не че тази карта ще грабне приз за качествен космически симулатор, но опита си струва да се отбележи, а и наред с отбранителните съоръжения и другите превозни средства разкрива пред левъл дизайнерите огромни възможности. Самата постановка на мисиите в Assault-а носи чувството на важност, на отговорност. Още в началото, докато ви разясняват последователността на задачите (те са представени като реални исторически събития, впрочем и това в някаква степен ви кара да се чувствате още по-съпричастни), разбирате, че всеки пропуск, всяко забавяне може да ви коства играта. Какво е чувството, ще попитате. Ще ви кажем - колкото по-дълго удържате дадена позиция, толкова повече се покачва адреналинът и ви кара да искате да я държите поне още малко, и после още малко, и после още... А тайничко в себе си си повтаряте: „Дано да успея да ги спра още тук, да не минават по-нататък."

Bombing Run и Capture the Flag

Тук промени не се наблюдават. Двата режима са доста подобни, поради което има карти, които са еднакви и за двата, но флагът е заменен с врата. За ***CTF*** няма какво толкова да говорим, този режим е пределно познат. Сега е малко по-бърз. Струва да се отбележи завишената скорост на презареждане на транслокатора и променената му траектория. ***Bombing Run*** пък си остава режим, изискващ невероятна отборна координация и сработен екип. Все неща, които по родните сървъри са рядко срещано явление. Въпреки това си заслужава да се спрем за малко на него и да обясним, че това всъщност е един вид изключително брутален ръгби мач. Играта започва с една топка в средата на картата, като отборът, който пръв я вземе, атакува и се опитва или да я вкара във противниковата врата, или директно да мине с нея през въпросното съоръжение. Докато играч носи топката, не може да стреля по другите, но кръвта му бавно регенерира. Ключовата дума тук е teamplay. Няма начин да минете през този режим, ако нямате отборен дух. Този, който носи топката, трябва да бъде пазен постоянно от атаките на противника; ако видите, че си заминавате, а топката е във вас, най-разумно е да я подадете на най-близкият ви съотборник. Има дори бутон, с който искате пас и ако сте на адекватно разстояние, обикновено го получавате. Този режим може да се превърне в едно невероятно преживяване.

Deathmatch и всичко останало

При така любимата на всички „смъртна среща" най-лесно могат да бъдат забелязани промените, които се отразяват и на всички останали режими. А те, както доста хора вече отбелязаха, наистина са доволно спорни. Скоростта отново е леко завишена спрямо предходната част, като за сметка на това е премахнат boost dodge-а, а превключването на оръжията е леко забавено. Промени има и по скорострелността на някои оръжия, всичко това – с цел по-добър баланс. Правилата, касаещи броните пък са характерните за UT 99 – вече не можете да постигнете 150 броня с три малки от по 50. Независимо дали ви харесва, ще се наложи да се разходите и за голяма. Опциите за отборни скинове и изсветляването им също са напълно задоволителни. Смело твърдим, че това е най-добре балансираният Deathmatch – не само в поредицата, а като цяло. Всичко това е довело и до още по-зрелищна, бърза, кървава и надъхана отборна касапница. Споменавам я в тази графа, защото както Team DM, така и Last Man Standing са деривати. Завръщането на LMS е като всичко останало в 2004 – със засилка. Единствено Mutant и Invasion леко издишат и сякаш присъстват, единствено за да допълнят общия брой на режимите до впечатляващото число 10. Тук

Нап въпроси и отговори

Нап е човекът сътворил първият (и вероятно единствен) български мод за UT2004. Пълната версия на модификацията, която трансформира UT2004 на чист български език може да намерите ексклузивно на дисковете ни.

Кога ти хрумна идеята да преведеш целия интерфейс на UT на български?

Преди около три години видях подобен превод за първия Tournament на италиански, а скоро след това видях и на руски. Когато излезе 2003 се захванах и взе, че стана. Сега правя същото за 2004.

Трудно начинание ли е и приблизително колко време ти отне?

Трудно е да се намерят подходящи думи на български, които да предават точно значението и освен това да се смествят в предвиденото място, а и липсата на кирилизирани шрифтове не помага особено. Иначе като цяло не е особен проблем. За около две седмици се справих, като разбира се не съм работил по цял ден :)

Имаш ли идеи за бъдещи модификации и смяташ ли, че у нас има хора, способни да направят сериозни модове (не само за Unreal)?

Не, не вярвам да има такива. Поне не на този етап. Но има няколко души, които творят карти с променлив успех.

Един малко по абстрактен въпрос за финал. Ако трябва да определиш нивото на про-гейминга в България (основно на Unreal в случая) с една дума, каква би била тя?

БТК!

про-геймърите

Sektor Нещо средно между UT2K3 и UT'99, което би трябвало да се хареса на всички фенове на поредицата. За жалост няма много добри нива, подходящи за 1v1, но за сметка на това другите режими разполагат с доста и забележителни карти. Onslaught е много интересна идея, а Assault определено е достоен наследник на този от UT'99. Като цяло една много добра игра!

Evil_AVI Впечатленията ми дотук са изцяло положителни! Играта се доближава по динамика до старото (класическо) UT'99, но с по-добра графика. Оръжията са по-балансирани, а и с наличието на повече и разнообразни стилове на игра се надявам да я заиграят повече хора!

Needled Играта прави лек реверанс към родоначалника на поредицата, което е един допълнителен плюс за нея! Балансът на оръжията определено е променен към по-добро, а новите стилове логично следват тенденцията за популяризация на отборните екипни, разбира се без да се губи UT-атмосферата. В UT2K4 има доста нововъведения и промени, някои от които много спорни... Това са най-вече премахването на т.нар. Boost Dodge и забавения Weapon Switching, за които обаче има предвиден мутатор, така че да няма обидени.

HaN UT2004 е това, в което 2003 не можа да се превърне – достоен наследник. Вероятно защото 2003 излезе твърде рано по пазарни съображения. Onslaught, както и завърналите се режими правят страхотно впечатление. На мнение съм, че промените в баланса са оправдани и правилни. Силната поддръжка за комюнитито също е плюс.

Gravity Co.

Играта е зверска, точно това, което очакваме от един shooter. Когато излезна UT2003, пак много се изкефихме, ама нещо в подсъзнанието ни казваше "Абе не е тва..." и повече си се стреляхме на стария, но сега няма прошка. Още като излезе демото се спукахме да играем на Onslaught, а сега сме изумени от огромното разнообразие карти и видове игри, както и страхотно добрият баланс. С две думи, това е играта!

според PC Mania

* Режимите, в които можете да потренирате и да играете в мрежа са 7
* Unreal Tournament 2004 има прилики с волейбола и тениса на маса
* Assault е познат и любим, ама за първи път се виждал в Unreal Tournament
* В играта има мобилни бойни станции, които могат да служат като платформи за кацане или излитане
* Granade Launcher-ът всъщност е ракетомет
* Goliath Tank-а имал две ДВЕ фронтални атакуващи оръдия
* Снайпера в Unreal Tournament 2004 имал малък откат

трябва да се споменат и множеството мутатори, в това число InstaGib, които ви позволяват да измените усещането от играта по начин, невиждан в никое друго заглавие. Освен мутаторите, позволяващи да върнете правилата и фийлинга от 2003 и UT 99, налице са и доста други, които за 2003 бяха налични като фенски добавки. Поредното доказателство, че този път авторите сериозно са се вслушали е желанията на играчите. Следващата проява на здрав разум обаче заслужава най-голямо внимание.

Тази стая, тооози звук!

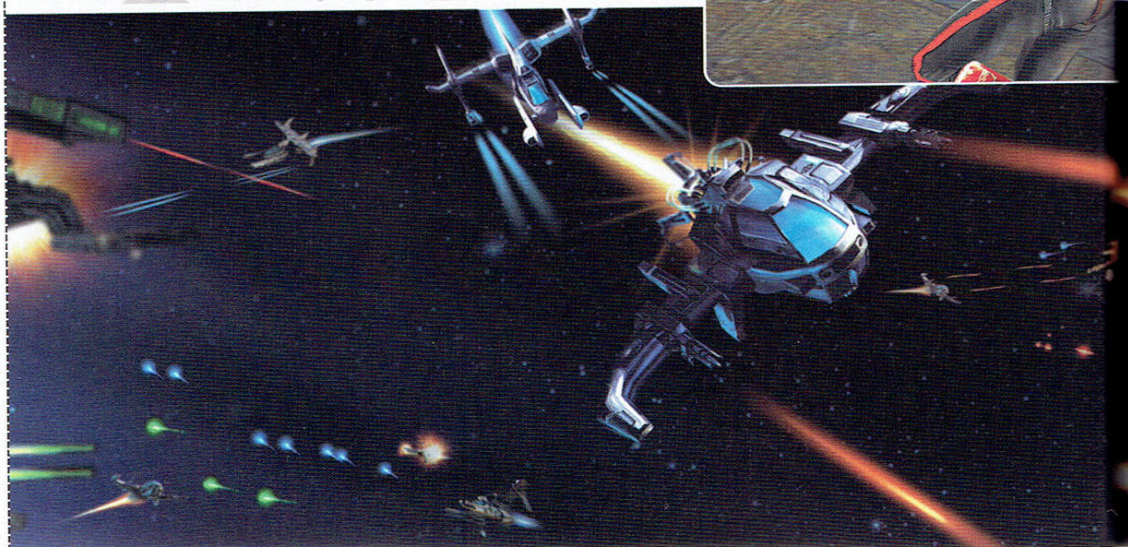
Въпреки че още в UT2003 Epic най-после оцениха важността на звука за един злобен deathmach, в предишната игра имаше сериозни пропуски. Тук всички звуци при поражения, използване на асансьори и платформи, взимане на power-ups, скокове и т.н. са доста пипнати и оптимизирани и вече наистина по тях можете да се ориентирате за местоположението на врага и случващото се по нивото доста добре. От изключителна важност за новите отборни режими е гласовата комуникация, реализирана по перфектен начин, като дори можете да давате гласови команди на ботовете. Забелязва се и по-скоро забавна опция за text-to-speech, която като всички подобни функции звучи доста странно дори на английски, а в родните сървъри е напълно неприложима поради фонетичните писания на играчите.

Музиката е нещото, с което UT винаги се е отличавал *остро*. В UT 2004 тя напълно се припокрива със заглавието на играта. Нереална. Невероятна. Мащабна. Понякога сериозна, друг път агресивна, но най-вече – винаги ПОДХОДЯЩА! На места е като извадена от филм. В други моменти траковете са динамични, много добра смесица от електронна и китарна музика, плод на дълго слушане на Front Line Assembly и Nine Inch Nails. Epic ни радват и с вграден в играта плейър. Ако все пак не оцените никое от над 60-те парчета, спокойно можете да си посочите директории с музика (mp3), да добавяте и махате парчета, да си правите плейлисти... Цялостното звуково оформление на играта просто ни оставя безмълвни.

Графика и техническа скука

Unreal енджинът беше нещо забележително още с появата си. Отдавна мина доста време и той се развиви. В UT 2004 се наблюдава една изключителна оптимизация, позволяваща играта да изглежда на високи детайли забележително, а на ниски - доста сносно, като в същото време върви на невероятно широк диапазон от машини. Сред най-слабите конфигурации, на които тествахме, имаше машини, които по днешните стандарти могат да бъдат класифицирани ако не като тостери, то в най-добрия случай като микровълнови фурни.

Ингейм менютата също са минали през пластичен хирург и са не само красиви, но извънредно удобни и информативни, без да заемат ценна екранна площ. Опциите за конфигуриране на различни мерници за отделните оръжия и на целия HUD също са на желаното ниво, а ако новите модели на някои от оръжията не ви допадат, можете спокойно да използвате старите. Цялостният интерфейс на менютата носи черти и от двете предишни игри от поредицата и е извънредно функционален, но като визуално оформление търпи доста критика. При скиновете всичко си е постарому, някои от новите (напр. Хелионите) изглеждат твърде кичозно дори за футуристични гла-



диаторски борби.

Най-после получаваме и ингейм система за гласуване за режими, карти и бан на играчи, както и плейър за записани дема от срещи. Въпреки някои принципно дребни пропуски и недоглеждания при тях, чисто технически играта опасно ходи по ръба на съвършенството

Карти, оръжия и геймплей

Над сто (100!) карти за всички режими, дело на екип от талантливи левъл дизайнери (работещи под зоркото око на човека, станал синоним за брилянтен левъл дизайн – the one and only – Sliffy B*), са намерили място в UT 2004. *. Като всяко стадо и тук си има черни овце, но броят им е пренебрежимо малък. Впечатление правят римейковете на някои от най-паметните карти от UT'99. Почти всички карти за DM и свързаните с него режими предлагат характерната за UT Z-стил игра – разчупени, оригинали и етажирани открити и закрити пространства, където екшъна се води на много нива. И всичко това в брилянтни и визуално завладяващи локации. Въпреки малкия брой арени за *Onslaught* (9) и *Assault* (едва 6), всички те са прекрасно замислени, смайват с мащабите и сложността си и като цяло по-скоро показват възможностите, които тези режими разкриват пред желаещите да се пробват в левъл дизайна с идващия с играта едитор.

Въпреки леките промени в скорострелността на някои от познатите ни от UT 2003 оръжия и вече споменатото завишаване на скоростта на играта, всичко това по прекрасен начин се комбинира както с новите, така и със старите карти. Резултатът е една прекрасна амалгама от скорост, ловкост, отлично пасващи карти и впечатляващи оръжия, като всяко от тях намира приложение. Оставяйки настрана промените по баланса и някои от моделите, старите оръжия от 2003 са тук в пълен състав. Новите за UT оръжия са четири, като първото от тях е завърналият се снайпер. Останалите три са предназначени за Onslaught. Това са самонасочващите се ракети, предназначаване за ликвидиране на превозни средства (Avril), устройството за залагане на автоматични паякообразни мини (Mine Layer), гранатомет, изстрелващ „лепкави" гранати (grenade launcher). Реалната използваемост на последното е малко под въпрос, но както се изрази Needled: „То е направено с едничката цел да си налепиш мини по джипката когато слизаш да пикаеш и ако някой апаш е твърде нагъл го разпрашаваш". Въпреки опасенията ни, всички стандартни оръжия идеално пасват в Onslaught и си стоят съвсем на място, въпреки че не са специално нагаждани, за да бъдат използваеми там, просто стават и всяко си има предназначение.

Играчите, предпочитащи по-хардкор deathmatch геймплей, ще трябва да се задоволят със стандартните, турнирни карти. Пред всички останали е изборът да се забавляват истински с режимите, които им харесват по избран от тях начин – предвид ОГРОМНИЯТ брой ЗЛОДЕЙСКИ качествени фенски карти. Тук е мястото да отбележим, че всички фенски карти от UT2003 са напълно съвместими с новата игра. На професионалните плейри ще им се наложи да играят предимно на официалните карти, защото само те се играят по турнири и всичко друго е загуба на време и концентрация.

Церемония по награждаването

Геймъри много, вкусове - всякакви. UT 2004 предлага по нещо за всеки. Независимо дали търсите приток на адреналин и чист, надъхан Deathmatch, сложни отборни начинания или просто искате да разпуснете и да поцъкате, UT е играта, която задължително трябва да опитате, дори никога да не сте се докосвали до поредицата. Мащабна, епична, предизвикателна, разнообразна. Игра, която иска много (5.5GB инсталация!), но заслужава всеки мегабайт от дисковото пространство. След като успя да се хареса дори на hardline куейкъри, трудно може да се добави нещо повече. Ако има нужда от някакво обобщение – това е играта, предлагаща най-много и най-качествен геймплей и има всичко необходимо да се превърне в най-играното заглавие на годината. Дали това е достатъчно, за да разбие каската от предразсъдъци, предпазваща закостенелите мозъци на огромна част от геймърите? Само времето ще покаже.

Засега обаче, новият цар на мултиплейъра е ясен. Поне за този сезон

- Ikarus & MrAK

dev aigital extremes/epic pub atari жанр екшън url www.unrealtournament.com pc 1.2 ghz 256mb ram 32mb video cd-6 усвояване 2 часа прилична на unreal порезицата

DEAD MANS' HAND

Автор: Snake

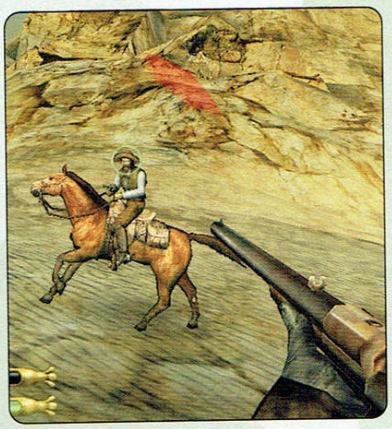
Преди петнадесетина минути половинката ме изпрати до близкия супер, за да взема Мистър Пропър и кренвирши, с което спаси животите на поне стотина особено зли и въоръжени до зъби и нокти каубои. И ми даде възможността пътьом да обмисля какво точно да ти разкажа за тази игра.

От една конкретна гледна точка Dead Man's Hand е ужасна – клиширан шуутър от най-лошия възможен вид - с безумна история, посредствена графика и болезнено линеен геймплей. Това е една от онези игри, която те оставя с впечатление, че е правена за отбиване на номера – без в нея да е вложен кой знае какъв бюджет и без да се разчита на някакви особени продажби. Заглавие, абонирано още в началото на производствения си път за едностранични ревюта из списанията и възможност за така любимия на публиката саркастичен словесен размах от страна на гейм критиците.

От друга обаче Dead Man's Hand е изненадващо приятна малка и непретенциозна игричка, напомняща за зората на гейминг жанра (че и на ентъртейнмънт индустрията по принцип, с архаичния си спагети-уестърн вид), когато удоволствието беше някак по-първично и истинско, когато жените бяха истински жени, мъжете – истински мъже и т.н.

Подобно на носталгичен полъх от никога неизживените, но запечатани нейде дълбоко в генотипа ти спомени за малко момче, приседнало по турски пред чернобелия семеен телевизор и гледащо с широко отворени очи поредния „ковбойски" филм. Култов (при все, че смътната идея за нещо толкова великолепно в забавността си, че те оставя без дъх, все още не е намерила точно това си лексикално изражение), простичък (много добрият главен пич избива промишлени количества от много лоши изверги) и очарователно лековат, плъзващ се по външните извивки на мозъка, докосващ няколко центъра на удоволствието и след това потъващ в забравата на поредния приятно прекаран следобед. Точно такава игра е и Dead Man's Hand. Няма да те излъжа, ако заявя, че още при вида на грозната серия от статични кадри, минаващи за интро, преливащо в още по-грозната имитираща стар чернобял филм анимация и след това захвърлящо те в някакъв – правилно – грозен интериор с шестак барабанлия в ръка, смятах да плюя много люто. Положението не се подобри особено от разкритието, че наместо реки от кръв, черва и мозък, от местата, където изстрелите на едрокалибреното ми оръжие срещаха плътта на враговете, се лееха цифрички, показващи на колко точки играта е благоволила да оцени точността ми. И докато подреждах острите и зловещи на вид инструменти за мъчение на вербалната си агресия, върху черното парче плат, поставено край клавиатурата ми и си прехвърлях на ум всички синоними на „безбожно тъп", за които се сещам, спонтанно усетих, че се забавлявам. Беше разтърсващо преживяване, особено при положение, че месецът беше доста добър и на някой и друг мегабайт разстояние върху харда ми ме очакваха наистина добри игри като Pandora Tomorrow и Sacred. И все пак фактите са неумолими. Dead Man's Hand взе, че ми хареса. С цялата си небрежна елементарност. Това е игра за разпускане и успокояване на нервите. Игра, която не може да те натовари или ядоса по какъвто и да е начин (при все липсата на save и факта, че на по-високите нива на трудност си се мре съвсем редовно). Игра, която – ще го осъзнаеш в момента, когато най-сетне прозреш гореспоменатия реверанс и факта, че елементарната наивност е търсен ефект – в крайна сметка е реализирана крайно професионално. Факт, който е крайно впечатляващ, особено когато човек си направи съпоставката с високобюджетния, но бъгливо недоизпипан експанжън на Splinter Cell.

Историята е точно толкова плоска и глуповата, колкото се очаква от подобно заглавие. Ти си Техон – някакъв мексиканец (или пуерториканец; той героят обясняваше по някое време, ама кой да помни подробности насред тия яростни престрелки) с точен мерник, безпрецедентно грозна мутра и добро сърце. Става член на някаква особено кръвожадна банда, която обаче остро го разочарова с афинитета си към изтребване на жени и деца и той я напуска. Бандата не се дава лесно на напускания от подобен род и шефът й взима, та гръмва Техон. Нашият пич отказва да умре, попада за кратко в някакъв мексикански затвор, бяга по време на бунт и оттук тръгват двете сюжетни линии в Dead Man's Hand. Първата проследява методичното изтребване на бившата банда на Техон. Втората - спомосъществувателството му към бунтовните пендехос в опитите им да се освободят от диктаторски гнет. Сюжетното развитие бива разведрявано от някакви странични мисийки, в които в общи линии се изявяваш като ловец на глави и които често са особено голям фън. Специално онази, в която трябва да очистиш полуделия главноко-



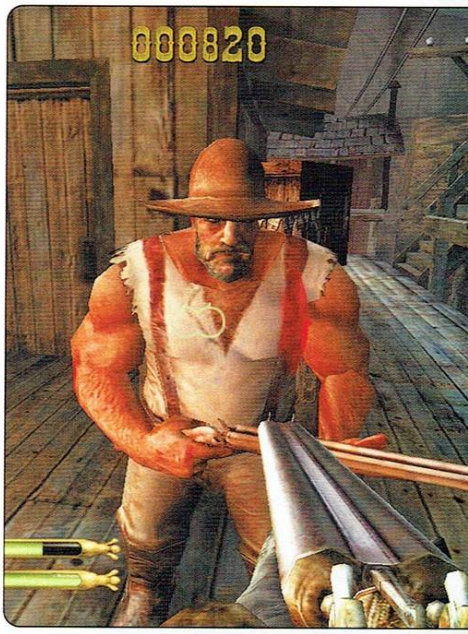
мандващ на забутан в планините форт и прилежащите му войници я приемам като свеж реверанс към прелестния комедиен хорър с Гай Пиърс и Робърт Карлайл, който май беше разпространяван на родна земя под заглавие *Канибалите*.

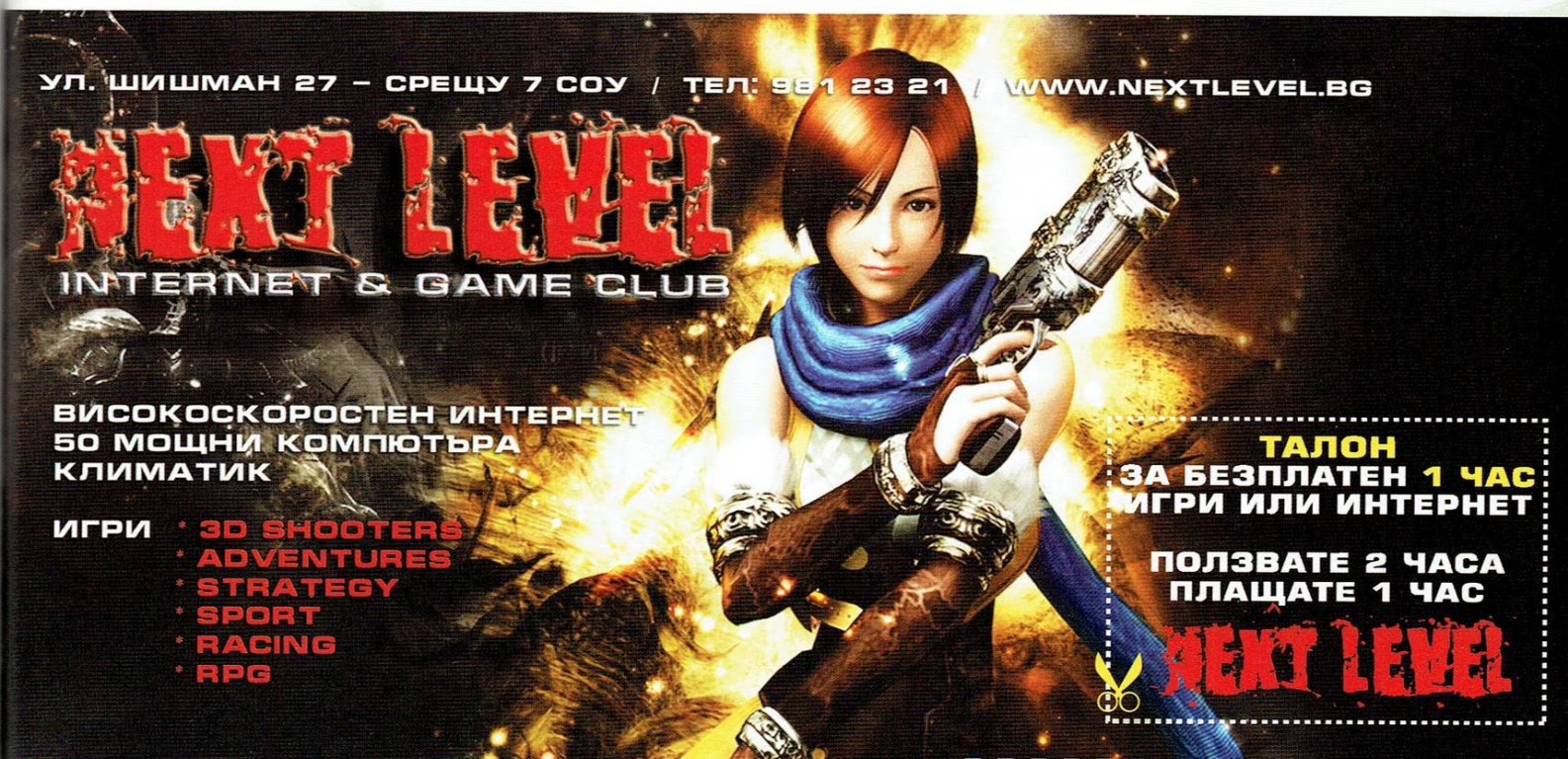
Както споменах, възможност за сейв няма и ще трябва да изиграеш всяко едно от *нивата* на един дъх. Което не е бог знае какво предизвикателство за издръжливостта ти, защото *нивата* са услужливо кратички. Основната геймплейна иновация се явява възможността в началото на всяко *ниво* да разиграеш на покер бъдещите си муниции. Сложността на раздаванията също отговаря на избраното *ниво* на трудност (обичайните easy, medium и hard), като при ниската ще ти влизат такива карти, че особено много ще ти се иска да ги покажеш на знойната мома от любимия ти Видео стрип покер, срещу която рядко можеш да извадиш нещо повече от тройка осмици и верния си член. Арсеналът не е твърде оригинален, но е автентичен и така замислен, че да може всеки играч да подбере пасващите на стила му на игра 3 от общо 9-те налични оръжия.

Левъл дизайнът е изненадващо добър. Игнорирайки тоталната липса на избор относно пътя на придвижване, локациите, из които ще се мотаеш, са невероятно разчупени. Лишена от обичайната за жанра клаустрофобичност, Dead Man's Hand е жива и отворена игра, доставяща удоволствие дори със самото преминаване през нивата (включващи пълния набор от уестърн-клишета). Картите са разделени в общи линии на два вида – класическите шуутърски, в които ходиш и избиваш всичко, попаднало в полезрението ти и такива, в които използваш някакво превозно средство – в общия случай кон – което се движи по предварително зададен маршрут, а ти трябва... ами да избиваш всичко наоколо. Като казвам „всичко", имам предвид точно това. Всичко, което диша, се счита за обществено опасна гад – няма милост за цивилни, домашни и диви животни – всичко пада под ножа и ти носи точки. Като се замисля – същото важи и за неживата част от заобикалящата те „действителност". Dead Man's Hand е заглавие, което те насърчава да безчинстваш и те възнаграждава богато за агресията. Всеки следващ точен изстрел ти носи *повече* точки, независимо дали куршумът е попаднал в плът, витрина, бутилка, диня или някой невинен фенер. Когато огнестрелната ти фиеста достигне апотеоза си – с други думи поредицата ти от точни изстрели напълни до край една графа в долния ляв ъгъл на екрана, можеш да използваш спешъла на оръжието си. Предполагам няма нужда да ти обяснявам, че това води със себе си страховита динамика на екшъна. Аз лично на подобен разюздан оловен пикник не бях налитал от времето на Will Rock, което си е доста показателно.

Естествено Dead Man's Hand е ужасно далеч от съвършенството. Основните обвинения се изразяват в краткост, остаряла графика (изключая няколкото редки водни повърхности, които изглеждат като извадени от забележително по-красива игра), безлични оръжия, слабоват (но в никакъв случай лош) изкуствен интелект. И най-вече невероятно скучни босове. Избиването на хората от бандата ти, вместо да носи най-високия адреналинов прилив се явява най-досадното нещо в цялата игра.

Но това – смятам – са все прежалими неща. Най-малкото защото ще си забравил за Ръката на мъртвеца точно половин час, след като си я превъртял. Тя – подобно на глуповатите каубойски филми от зората на киното – не е нищо повече от възможност да се отпуснеш и позабавляваш за някой и друг час. Аз и не исках друго от нея.





FARCRY

Автор: Freeman

ОК, нека се разберем така – каквото и да прочетете по-надолу, искам да знаете едно – FarCry е една страхотна, бих казал – ултимативна игра! Пропускът ѝ би означавал непростима черна дупка в геймърската ви вселена. Точка!

Защо сметнах горното изречение за толкова необходимо и важно, че да си позволя да започна с него? Ще си кажа:

Първо и последно – това не е моята игра. Не съм я превъртял. Нямам и намерение. Стигнал съм почти до края, но не намирам в себе си достатъчно желание да видя финалните надписи. Понякога просто се случват такива неща – виждаш, срещаш, докосваш се до някого или нещо, който или което, поне на пръв поглед, – според всички правила и закони, дори тези на личната ти ценностна система – би трябвало да ти отвинти главата от кеф, но... просто не го прави. Нещо липсва, не се случва чудото, не те връхлита тръпката. Един приятел, който също ревюира играта за един вестник каза: „Абе никой не може да каже защо не го кефи толкова максимално FarCry и затова всички са ѝ лепнали високи оценки". И е прав, по дяволите. На запад – по сайтове, списания и всякаква друга преса – играта е обрала каймака на високия бал, а рецензентите се скъсват да ѝ надуват оценките, без някаква реална и сериозна обосновка – общи лафчета и повърхностен анализ.

Не, няма нужда да ми го казвате, и сам знам, че съм изключителен. Поради което все пак ще опитам да дам обяснение. Но да започнем от другаде.

Двуликият Янус

Ако има нещо, с което това заглавие е наистина уникално, поне що се отнася до мен, е, че за пръв път виждам как на два различни компютъра, след една и съща инсталация и след изглеждането на едни и същи начални кадри, се стартират две различни игри. Доста дълго играх на личния си комп и малко преди да реша, че вече съм видял достатъчно, за да седна и да напиша как това всъщност е един феноменално изглеждащ и малко по-аркейден вариант на Delta Force, реших да отскоча до едно приятелче, да поприказваме малко, щото знаех, че е превъртяло играта. „Ха, че аз през повечето време я играя почти като екшън от типа на Куейка бе!" – изумен ме прекъсна той, докато му обяснявах разочарованието си – „Скачам в мелето и трепя, не че не ми се налага да се крия, да лазя и да снайперирам, но това, което ти ми разправяш е прекалено." Пусна играта той, стартира някакъв сейв и аз втрещено зазяпах как на максимални детайли FarCry гладко и мазно си върви, пичът верно скача смело в мелетата (при това играеше на по-висока трудност от мен) гадовете мрат изненадващо по-лесно и изобщо – една друга игра – по-динамична, по-напрегната, по-нахъсваща.

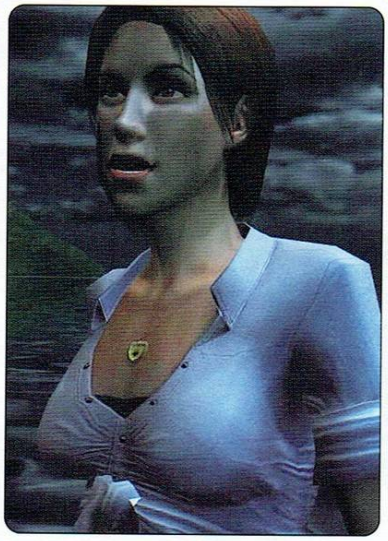
Докато при мен наместването на кръстчето върху противника ставаше някак мъчително и тромаво, изискваше усилия и съсредоточаване, при него всичко си ставаше някак плавно и естествено. Задължително уточнение – не знам дали в България има по-наточена геймърска машинка от тази на „гръка", както му викаме ние (щото е от Кипър). На звяр като неговия играта върви, та чак пее. Сметнах, че преди да заговоря по-сериозно за FarCry е наложително да ви предупредя – този софтуер ще изцеди силичките на всеки хардуер, който му предложите, опъвайки му жилата до последно. И наистина, фийлингът в значителна степен зависи от това какви гигахерцихерци и мегабайти се крият под капака на персоналната ви щайга. Препоръчвам процесор от поне 2 GHz, минимум 512RAM (желателно е поне 1 Gb) и графичен ускорител поддържащ DirectX 9, но е добре да е от Radeon 9600 нагоре. Съдейки от личния си опит играта показва не добра съвместимост с картите на nVidia, защото – поне при мен – се появяваха дразнещи графични бъгове, като обгорени дупки от куршуми във въздуха, застинали като спрайтове пламъци, пушек и пр.

Така и така сме подхвърляли темата, да *видим* отблизо...

Безусловно най-красивата игра до момента

Много дълго мога да пиша за тоталната визуална експресивност на това заглавие. Челите превюто вероятно си спомнят захласа ми по

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL



„бели, пенести гребенчета на вълничките отдаващи девствеността си на брега" ако имаше такъв и такава в гейм-индустрията.

Тук бих искал да направя лек преход от графичен към физичен енджин, защото вторият понякога индиректно влияе върху визията. Говоря за клипинга. Винаги, когато попадна на заглавие от ранга на FarCry, всяка негативна дреболия ме дразни. Вроденият ми перфекционизъм рефлекторно възнегодува срещу всяко петно по съвършенството. Вградени в стената тела, дула нахлули в стаята през врата, която все още е нямала любезността да се отвори – такива неща. Нищо фатално, но отнемат от ореола на неповторимост. Както и оръжията, които остават на земята в право хоризонтално положение, увиснали на два пръста над повърхността. Умрелите тела, които се свличат бавно по склона, застанали на колене и т.н.

Едно от впечатляващите неща в играта е възможността да си взаимодействаш с доста предмети от нулева значимост – разни сандъци, варели и пр., които реагират и се свличат в съгласие с всички физични закони. Това говори за респектиращите възможности на енджина и добавя още един нюанс към чувството за реалистичност, но от друга ме навява на нездрави мисли относно почти пълната липса на интерактивност. Това, че не мога да отварям някакви чекмеджета, да речем, не е фрустриращо, но фактът, че мога да изпразня целия си арсенал в някое храстче и то да остане непокътнато, без ни едно листенце да капне на земята, определено е дразнещо.

Докато сме на вълна „технически характеристики", пътьом – колкото да се отчета и по този параграф и да приключа с графата – да вметна, че звукът не е нищо особено - озвучението на персонажите е добро, но репликите са глупави, музиката е ненатрапваща се и винаги подсказва когато в околността има враг – става по-динамична и нахъсваща.

Всъщност, нека си поговорим още малко за...

Техника

Оръжията са едно от слабите звена в играта. Говоря за богатството на арсенала. Не съм си давал труд да им водя статистика, но едва ли общата им бройка надхвърля 8-9. От тях със себе си можете да носите 4. Винаги съм се затруднявал да давам компетентна оценка на реалистичността на пушкалата – просто нямам достатъчно познания в тая област, но доколкото все пак поназнайвам нещо – изглеждат ми автентично пресъздадени. Със все точността, далекобойността, мощността и разсейките им. Всички са реално съществуващи и на въоръжение. M4, полуавтоматичният снайпер и пушката бяха „постоянното присъствие" в инвентара ми. За автоматичните карабини има опция за смяна от автоматична на полуавтоматична стрелба, която препоръчвам, когато се целите отдалеч. В последния слот регулярно се сменяха снайперът и базуката. Това, което мога да кажа за снайпера е, че е великолепно реализиран. Задължителен за отбелязване е фактът, че – като реверанс към реалистичността – той не стои като закован в точката, която сочите, а се „олюлява" и колкото повече сте зумнали, толкова повече ще танцува в ръцете ви. Тук наред за отбелязване е възможността да се придвижвате и стоите по три начина – изправени, приклекнали или легнали. Колкото по-близо до земята сте, респективно – опората за ръцете ви е по-стабилна, толкова по-добър прицел имате – това важи за всички оръжия. В легнало положение снайперът не помръдва в ръцете ви.

Зоните на поражение са вече стандарт в игрите от този вид, така че и тук е най-добре да се целите в главата. Скоростта на придвижване зависи и от оръжието, което носите в момента. Логично, с базуката сте най бавни.

На разположение са ви и три вида гранати – димни, заслепяващи и осколъчни.

Към активния ви инвентар се включват бинокъл със зуум и нещо като очила за нощно виждане. Бинокълът е полезен в случаите, когато искате предварително да разуз-

FarCry и модърите

Технологията, залегнала в основата на Far Cry несъмнено е едно от най-революционните неща, появявали се в близките години. Предпоставка за превръщането на FarCry в популярна мод-платформа е налице – удобен и мощен едитор за нива. Първият ми сблъсък с него беше шокиращ. В момента се сещам да го сравня единствено с левъл едиторите на StarCraft и WarCraft 3. Само ще спомена, че като човек с минимални познания в тази област съумях за час-два да разуча възможностите му, да си изградя няколко острова, да поставя врагове, бази и задачи и да тествам създаденото от мен в самия едитор! Резултатът от появата на играта сред мод-средите беше повече от доста впечатляващ. Доста модове, стремящи се към реализъм бяха прехвърлени от други платформи, в това число Half-Life 2 и UT2003/4 към FarCry. Може би най-интересното бе обявяването на паралелната разработка на мода Jedi: Timeline за Half-Life 2 и Far Cry – нещо, което никога досега не се е случвало.

- Ikarus

dev crytek pub ubisoft жанр екшън url www.farcry-thegame.com pc 2ghz, 256mb ram, 64mb video dvd 1 усвояване 1 час прилича на half-life

наете терена напред – има свойството да засича враговете и да сигнализира за местоположението им, дори да са скрити от гъста растителност или сграда. След долугоре средата на играта очилата за нощно виждане ще станат най-ценният атрибут за вас. Нивата са доста тъмни, гадините невидими в мрака. Комбинацията очила-снайпер ще се превърне в животоспасяваща. За щастие (само от куртоазия го казвам) енергията на очилата се изчерпва с времето и им е необходим период за презареждане, а патроните за снайпера са кът, иначе играта наистина щеше да се превърне в Delta Force.

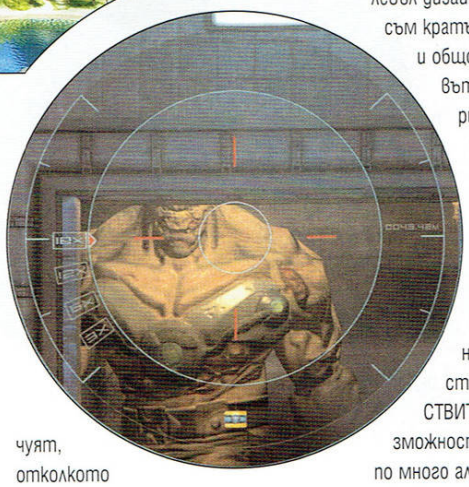
Останалата част от техническото оборудване, която си струва да се спомене, са двата вида военни джипове, моторниците и статичните картечни установки. Предвид огромните пространства, които ще ви се налага да преодолявате джиповете и лодките не са просто притурка, колкото за цвят. Джиповете са въоръжени с картечници и ракетомети, притежават много висок коефициент на деструктивност и това ги прави изключително полезни. Същото не може да се каже за картечните гнезда, тъй като за да се доберете до тях, така или иначе вече трябва да сте изтребили всичко наоколо. И като заговорихме за изтребване...

Враг пред портата

Два вида врагове ще срещнете във FarCry – човеци и мутанти. Няма да ви разказвам историята, за да не хабя място, а и не си струва – нашият попада на някакъв архипелаг, където някакъв тип явно се е мислел за д-р Моро и е бърникал в гените на всякакви животинки, та накрая островите се напълнили с изроди – това, колкото да разберете отде идват чудовищата. Стига ви толкова.

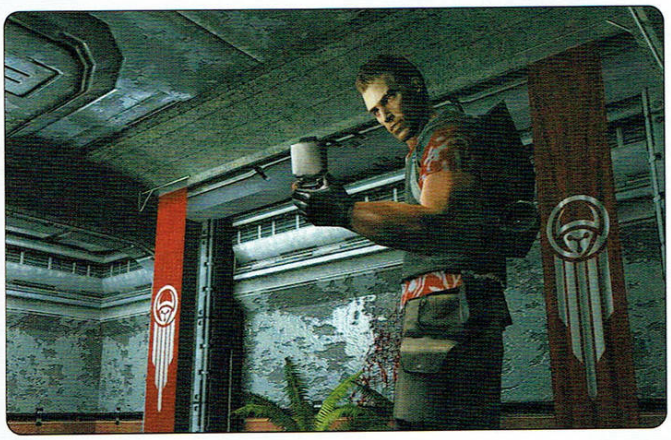
Докъм половината на играта ще си имате вземане-даване само с войниците. После към купона ще се присламчат и мутанти и в крайна сметка много често ще попадате в ситуация, в която мутанти се бият с войници, но като ви видят кой знае защо всички много си харесват именно вашия скалп и се хвърлят да ви трепят. Много често прилагах тактиката, преди да стъпя на полесражението, да ги оставя да се изпотрепят взаимно и после да мина през квото там е останало. Ами – тъпо! Оригинално като идея иначе – в играта да се симулира истински ИИ, а не просто да се разчита на скриптове и да се гони някаква непредвидимост – която впрочем е факт! – но цялата работа нещо куца откъм изпълнение. В тая връзка ви съветвам да прочетете статията за дивелъпърската конференция и по-специално частта, в която Молиньо обяснява за ИИ. Много неща ще ви станат ясни.

Това, което прави впечатление по отношение на ИИ е, че враговете трябва поскоро да ви чуят, отколкото да ви видят. Странно! Понякога могат да минат отгоре ви (ако сте легнали в храсталака), можете да сте на крачка от тях, но те няма да ви забележат. Изстреляте ли един куршум обаче – всичко в околността се юрва по посока на изстрела. Мисля, че тук играта е станала жертва на прекомерната амбиция на разработчиците да предложат някакъв такъв модел, в който гадовете никога не знаят с точност къде сте. Компютърът определено не чийтва, както е в други игри, в които се чудите как така са ви видели. Тук ИИ трябва да установи присъствието ви! Авторите са се опитали да симулират реалността, в която вие наистина можете да се промъкнете до някого без той да ви забележи, именно затова, според мен, са направили вразите малко по-слепи, отколкото е нужно. Никой от тях не знае по 6-о чувство къде сте. Вместо това се втурват към мястото, където са ви видели за последно и откъде последно са чули да стреляте. Те доста добре се е кооперират, отстъпват умело, позициите им никога не са очевидни. Никога няма да предприемат една и съща тактика – реагират динамично, според това как вие самите действате. Когато бъде ударен, врагът няма просто да избяга - той ще избяга и *ще се опита да повика помощ*. В битка на закрито това означава, че врази ще наизскачат и от съседните стаи. Ако някой от тях пусне аларма, всеки в обхвата на звука й ще се дотътри към вас. Трябва да призная обаче, че – кой знае защо – в нивата със закрити пространства ИИ издиша и е предвидим.



На нивата

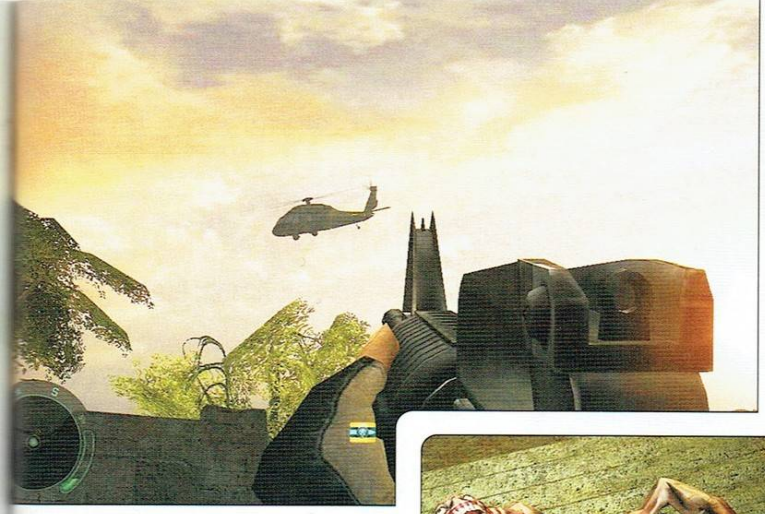
Сменете ударението просто, за левъл дизайн ще говорим. Тук ще съм кратък – великолепен външен и общо взето посредствен вътрешен дизайн. Тясно, коридорчесто, еднотипно, монотонно – това са тъмните краски в архитектурата на закритите пространства. Виж, отвън вече е друга работа, абе – великолепие. Най-хубавото на разхищението на пространство е, че тук ДЕЙСТВИТЕЛНО имате реална възможност да минете едно ниво по много алтернативни пътища и маршрути. И това не са празни приказки. CryTek по чудесен начин са избегнали изкуствените ограничения на пътя. В джунглата никога няма да се натъкнете на невидима стена и почти никога няма да бъдете ограничени от непрогодими наклони, които ви принуждават да минете по един-единствен път. Можете да се промъквате и пълзите през някоя



Проблеми със запаметяването

Можете да се save-те по всяко време по следния начин: Отваряте конзолата (с копчето „~“), пишете „save“, натискате „tab“ и пишете име на save-а.

Когато искате да активирате този сейв: отваряте конзолата, пишете „Load“, натискате „tab“ и пишете името на сейва.



малка долинка, пълна с прикриващи шубраци и дървета, а често и да откриете висока точка, от която да проучите острова и да отстреляте някой и друг нещастник със снайпера или M4-ката на полу-автоматичен режим. Те ще пробват да ви върнат поздрава веднага щом ви чуят, освен ако не ползвате заглушеното submachine оръжие, но пък можете и спокойно да си се оттеглите и да се появите отново от друго място.

„Докторе защо...“

... тази игра не можа да ме въвлече във водовъртежа на еуфорията?

Накратко как ги виждам аз нещата. Напомням на незапознатите, че пичовете от CryTek започнаха с идеята да направят само енджин, който обаче никой не пожела да закупи преди да види реализацията му на практика. Предполагам, че FarCry е именно отговорът на това. Програмисти, способни да създадат феноменален енджин, но не и гейм-дизайнери. Въпреки това играта носи огромна наслада на моменти. Специално в първата си половина, преди в уравнението да се намесят мутантите. Оставам с впечатлението, че огромният труд е бил съсредоточен именно в тая част. Личи че по нея е мислено повече, нещата са изпипани в детайл, поведението на врага – много по-нестандартно и интелигентно. Сякаш последвалите нива служат единствено, за да представят възможностите на енджина да изобразява закрити пространства. От един момент нататък играта наистина придобива предимно демонстративен вид. На такива мисли ме навява и историята, която е скалъпена и служи някак да слепи някакви мисии.

Другото, което особено ме дразни е подтискащият дисбаланс между мощността на оръжията и силата на мутантите – тия просто отказват да умрат, а те свалят с един удар. Подтискащо и изнервящо. От един момент нататък темпото адски се накъсва. Пускаш ниво - умираш, пак пускаш – пак умираш. С триста зора и многократни преигравания го минаваш, за да последва същото в следващото. Като капак – сейв има само между отделните „чекпоинти“ (макар, че му хванахме цаката накрая). Това кара играчът да преиграва многократно едни и същи ситуации и утехата, че може да го прави по различен начин не е достатъчно, да укроти горчивата жлъч, която се надига.

Освен това разработчиците не са напипали времевия баланс, играта е прекалено дълга – около 20-25 часа чист геймплей. Предвид по-скучните нива и геймплей като цяло във втората половина, това отблъсква играча. Трудността е безобразно висока. Твърдо смятам, че FarCry е по-подходяща за екшън играчи тип „CS“. Можете да го забележите и във филмчето, което сме пуснали на диска и което по-добре от всичко ще ви опише играта. Типичният „CS“ подход – тръгваш напред, стреляш, после бързо назад, прикриваш се, докато презареждаш – и пак напред. Много ефективен стил на игра, но не е моят стил.

Аз съм любител на директния, динамичен, по-елементарен и нахъсен геймплей, който не ти оставя време да мислиш, а е изцяло предизвикателство към рефлексите и реакциите ти.

Сори, но е време да обърна внимание на Painkiller...

Diva GEM
Цифров аудио плейър
* MP3 плейър
* FM радио
* СТЕРЕО рекордер
* Четец на SD/MMC

вградена памет 64MB
слот за допълнителна SD/MMC
литиево-йонна батерия

189 лв.

PhotoClip DM334SF 6-in-1
Цифрова мултимедийна камера
* цифров фотоапарат
* Видео камера
* web камера
* MP3 плейър
* Диктофон
* ново! FM радио

размер на снимката
4 мегапиксела
автофокус и макро
16MB вградена памет
+ слот за SD/MMC
литиево-йонна батерия

299 лв.

PhotoClip DM425Z 5-in-1
Цифрова мултимедийна камера
* цифров фотоапарат
* Видео камера
* web камера
* MP3 плейър
* Диктофон

размер на снимката
5 мегапиксела
3x оптичен zoom
32MB вградена памет
+ слот за SD/MMC

449 лв.

В офиса на „Дигитален Свят“ и в магазините Germanos от 24 април

KNIGHTS OF THE TEMPLE INFERNAL CRUSADE

Автор: Duffer

...приказка с неприятен край...

(История)

Имало някога (и още я има), една шведска девелъпинг компания. Star-Breeze се казвала. Добре поработили пичовете от тази компания, хубава игра изкарали - Енклейв. Лъхала лекичко на конзола, но пък била забавен завой към класическите аркади и купонът бил на ниво. Харесали я феновете, купували я. И ето, че се възрадвали ония ми ти старбрийзъджии и се почувствали *пичове, та пичове*. Наблюдавали ги отстрани разпространителите - акулите от TDK и си рекли: „Е, те тия *пичове, та пичове*, като едното нищо ще изкарат още един хит. Я да вземем да се вземем с тях и да снесем още една игрица, хем и феновете да ощастливим." Хмм...

Речено – сторено! Хванали се заедно, напънали се и... произвели известно количество топъл въздух с неприятна миризма. Подробностите следват...

...лошият владика и попадията...

(Пред-история)

Имало някога (вече го няма), през Мрачните векове, един Дядо Владика. Хубаво си живеел той - 12 в., европейско изложение, църквата фраш с влияние. Владиката се чувствал цар. Но, както обикновено става в такива истории, малко не достигало на човечеца, та да му е пълно щастието. Мдам, правилно се досещаш, драги ми читателю - партньорка в живота си нямал. Такава вопиюща нужда от женско присъствие изпитвал достопочтенният отец, та едвам си намирал място и час по час каканижел „Аве Мария" и прочие псалми и молитви, белким се поуспокои. Напразно. Както е знайно, дългото въздържание, разните му там обреди за безбрачие и прочее липси и лишения от здравословен секс винаги избиват в неконтролирани изблици на агресия. Тъй казва д-р Рут в по-съвременни времена: *„Дългото въздържание води до подсичане, а принудителната фрустрация избива в насилие"*. Отварям една скоба, многоуважаеми читателю, само за да кажа, че ако си се чудил защо аджеба в ония тъмни средновековни векове всеки е гледал да докопа я някое добре наточено кестерме, я някой топор, я меч-кадемлия и да хукне да коли – е, не се чуди повече.

Но да се върнем на нашия лирически герой, чиито мозък, в следствие понатрупалото се с годините напрежение, в един момент не издържал. Казано иначе божият служител лееееко се чалнал. Ама съвсем лекичко. Точно, колкото да изрови отнейде мистериозно магическо устройство, отключващо Вратите на Ада и да вземе да го използва. И дето има една дума - като е гарга, да е рошава, така и така се бил вече издънил – взел нашият, та отвлякъл и традиционната за такива случки млада, невинна девица. Само че от толкоз въздържание, ровичкане из разни магически книги и дълго дишане на живак, единственото, за което се сетил да я използва било да я сервира като основно блюдо на почерпката по случай пристигането на Шефа на демоните. Въобще – лошо му се пишело на света...

А, да, някой трябвало да го спаси, разбира се. Ей тъй – между другото. В свободните от учене, работа, купонясване, еб... хм, броя с 18 на корицата мина, абе в часовете отредени за гейм.

Та, ето че на сцената отново си ти, скъпи ми друже, и малко са хубавите неща, които те чакат.

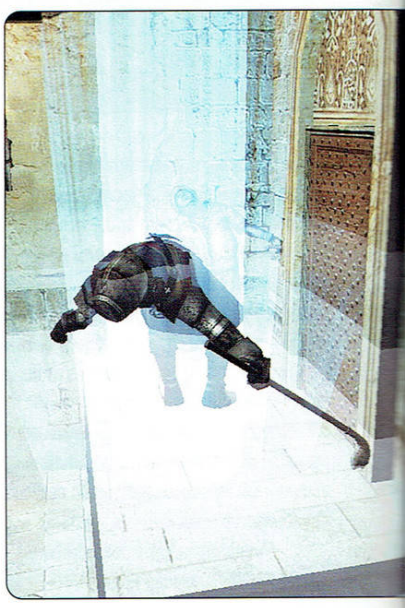
...рицар та дрънка...

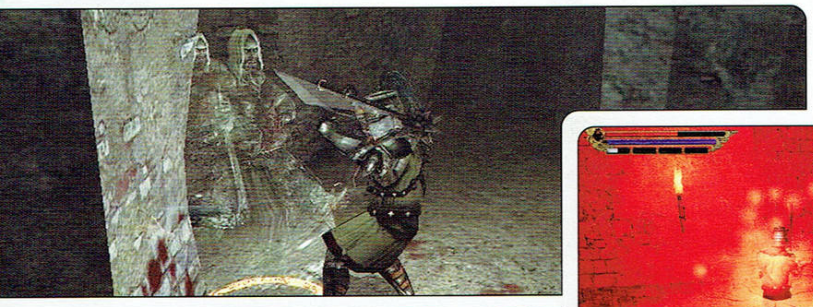
(Ин-ви-тро)

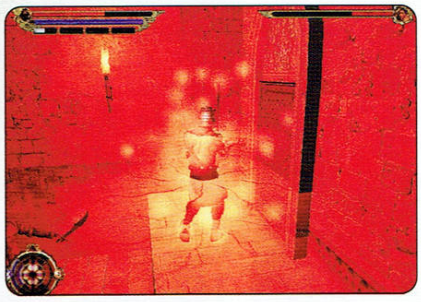
Сега искам да си ме представиш, мен – храбрия рицар-тамплиер, как си обикалям из гората около брионския манастир. Хубаво време, слънчице, лек ветрец, чуруличкиптицат – идилийка. Изведнъж чувам стон. Малее – мисля си – кухненската прислужница Мадлен пак си „пати" от някой от братята. Затичвам се в подрънкващ тръс (проклета броня!) по посока на вопъла с намерение евентуално да понамажа и аз от ситуацията. Изскачам от храстите само за да установя с разочарование, че вместо Мадлен на полянката лежи някакъв арапин, издокарах в тамплиерска униформа - мрежеста ризница с воланчета и кожени жартиери. Брей, гледай го долното копеленце значи – викам си – с кви жартиери се е издокарало, а аз от кое време си мечтая за същите. Оня очевидно бере душа, така че решавам да се приближа и след като покрилите го мухи се разлетяват установявам две неща. Първо, че неверника стиска някаква книга под мишница. И второ, че не е никакъв неверник и черен арапин, а най ми бил брат Жозеф от манастира в Брион. Лошо, сега няма да мога да щипна ризницата – кодексът на тамплерите не позволява да се обират свещеници. От друга страна, то в тая гора, хм... кой ще види?

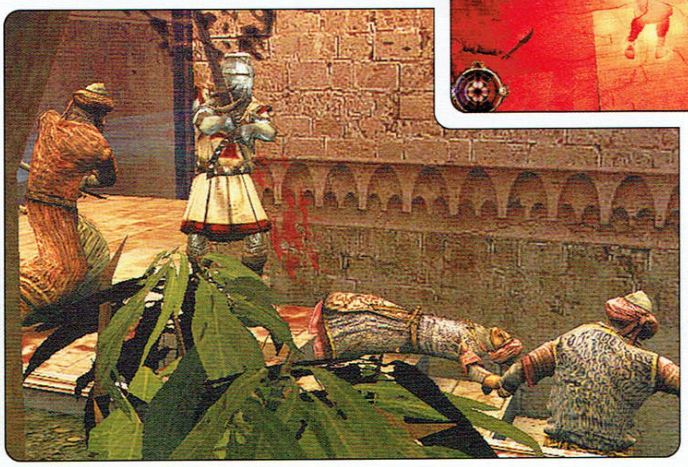
- Оооох - разнася се откъм умиращия.

Навеждам се. Абе глупости, изоб-





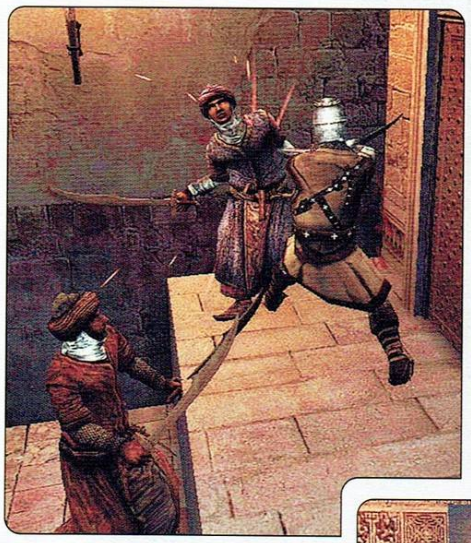


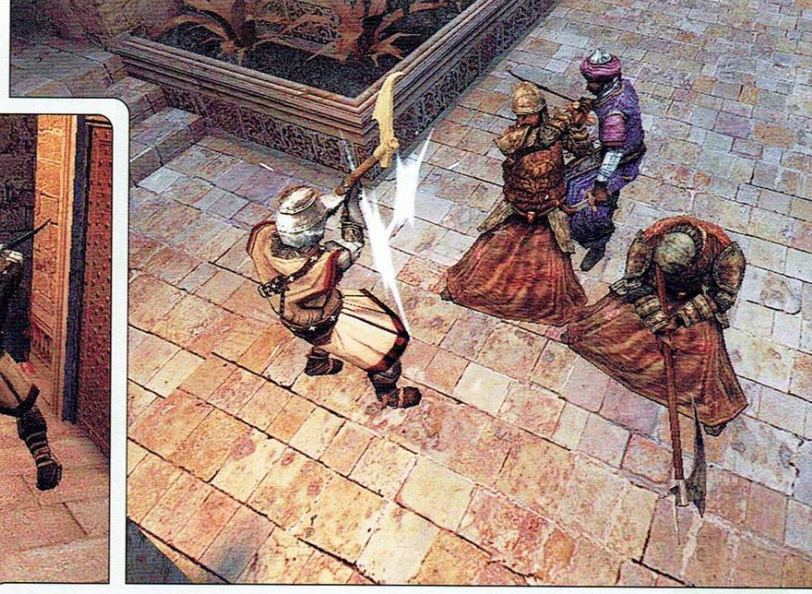


що не ми пука за Жозеф, но тия жартиери май ще вземат да ми станат. Докато ги преценям на око, отчето умира безславно, бръщолевейки нечленоразделно за някакъв свят човек, дявола и прочее полупобъркан стъф.

След края на анимацията поемам към манастира в Брион да разследвам.

Да знам, че последното малко ни в клин ни в ръкав ти идва ама и в самата игра завръзката е точно в тоя дух.





...купон в манастира... (или как нещата загрубяха)

Упадъкът на човешките нрави е голям проблем в наши дни. Убеждавам се в това още с първите си крачки в манастира. Явно тук всички са се напили като прасета предната вечер. А и на индийски коноп ми намирисва. Така са се омазали, че всеки който ме види ми скача с по два сърпа в ръце.Ега ти монасите, откак съм влязъл през портите не мога да спра да коля. Първо някакви монаси-махмурлии, после неидентифицирани напушени стражи, по някое време и 1-2 рицари се мярнаха. В катакомбите пък се пръкнаха едни момчета с ръжени - палачи явно бяха - много напористи. Наложи се да ги усмирявам с паламарката. Накрая на нивото ми налетя някакъв тип с голо до кръста шкембе. Не разбрах какво пък съм му сторил на тоя, но го клъцнах за всеки случай, без да задавам въпроси.

Пътьом срещнех един брат монах, толкоз зле се беше накозил с тая трева, че явно се беше наложило да го заковат на стената. И той за дяволи бълнуваше. Епископът обаче не го открих. Уж казаха, че в някакъв саркофаг се покрил, но го нямаше. Хм, ще взема да го потърся в Светите земи. Е, че колко му е да отскочи дотам човек – има-няма 5-6 месеца по море.

Иначе добрата новина е, че много красиво мърдам. Убийствено направо. Движенията ми Лукас трябва да ги използва в следващия епизод от Стар Уорс сапунката. Къв моушън кепчъринг праскам, ех красота, красота! Не, че се хваля, ма по-добър от мен не съм виждал. В сравнение със сега, в Енклейв бях направо спънат. Е, да – скоковете не са ми сила. Ама аз споменах ли, че мъкна 30 кила броня? С напредване на сценария тя става все по-завършена и тежка. Не, това на главата ми във втората част не е кофа. Абе може и да ти прилича, ама не е. Освен това, да не би аз да си я избирам бронята? Това да не ти е Енклейв бе? Моля, моля –

не бъркай франчайзите! Тука каквото са ми нахлузили дивелъпърите, това нося. Никакъв избор.

И с оръжията е тъй, да. Вървя коля, вървя коля и по някое време току намеря я по-добър меч, я брадва, я лък. И лък имам вече, даа. Калпавичък е, дааа. Ама да има там – за цвят. От време на време и работа даже върши. Примерно при някои малки пъзелчета свързани с него, колкото да му оправдаят присъствието. Помниш ли как беше запецнало въжето на камбаната в оная кула край пристанището? Е пуцнах с лъка и хоп - готово. Ге-ниал-но! Добре, че беше КОТТ, че де щяхме да видим такова нещо иначе.

От време на време и по някоя книжка намирам. И ключове. С тях се отварят врати. Щот сандъците кво да ги отключвам – прас с меча и на трески. Хубаво, че гърненцата със здраве вътре никога не се чупят при тая интервенция.

...спорт и музика... (не, нещата верно се омазаха)

Гледай сега как ще ги отвея тия чалмосани сарацинчета с новотото си комбо. (Храс-Прас!)

Яко, а? Няколко такива имам. Това специално няма блокиране - минава като пръдня през гащи! Има някой пичове, дет само с това можеш ги претрепа – нормалните удари не ги ловят. Една друга екстра я придобих като пробвах от тая тревица, която явно Владиката я е раздавал на последователите си. Дръпнах си малко и ми се присъни тая отвлечената девойка, която съм тръгнал да спасявам. Като се събудих – що да видя – нов пауър ми поникнал! Хе-хе, така мога да се лекувам когато ми кефне! Изяжте се гадни дивелъпъри, дето сте ми набутали тия конзолни сейвове на определени локации!

Иначе две атаки си имам – лека и тежка. Откак докопах комботата, специалните сили и новите пауъри обаче въобще не съм се сещал за тях.

Между другото, тоя оператор с камерата ще го уволня! Казах му да не пуши от реквизита докато снима, ама какво ли се хабя въобще!

Поне художникът е въздържател, а и идеята да ползваме графиката и декора от Енклейв, за да ни излезе по-евтинко и хубаво се оказа брилянтна! Малко еднообразно е, все едно катакомбесто такова, коридоресто, но иначе красиво изглежда.

Като цяло – малко е скучна продукцията на моменти. Доста повечко съспенс трябваше да се вкара, фабулата да се поразнообрази. За сметка на това - 40 вида врази из нивата! И кръв се лее доволно. И ДОвършващите ми движения (свалил съм тъпото копеле на земята и ефектно го заковавам с меча, после му стъпвам с единия си крак на гърдите) са яко анимирани. След 200-300 повторения обаче обикновено ми се схваща нещо по тялото, обикновено – ченето, от прозявки. Момент! Да си имаме уважението. За *ония* движения, дето с Мадлен ги практикувам, за тях не говорим – от тях винаги нещо ми се отпуска, така да се каже, ама бая повече повторения ми трябват за целта – едно 1000-2000, да речем...

За боя с две оръжия едновременно питаш? Ами отпадна това. Куца ми координацията се оказа – още първият път като се опитах да въртка двете едновременно ми шиха ушите. И така цял месец – аз съм упорит, знаеш. В крайна сметка обаче – наложи се да захвърлим идеята. Ами, може да е тъпо, но така се правят кинти, пич! По-важно е играта да излезе за 4 платформи едновременно, отколкото да се изпипа перфектно.

Абе я да млъквам аз, че току виж ми резнали договора. Много се разкритикувах нещо...

...две думи от разказвача... (който няма друг договор, освен със съвестта си)

Това приятелю беше Пол де Рак - Рицар на храма (по известен като Пол Дурак). Пол бе единият ми спътник по време сивото и еднообразно приключение, свързано с убийството на Владиката-наркодилър, неговият снабдител – наркобоса Цар Демон, армията им от напушени копелета, както и спасяването на отвлеченото гадже Адел накрая.

Скуката бе другият.

Ако погледна от висотата на големите си изисквания и претенциозност - играта е пълна пръчка! Всеки хардкор фен на жанра ще достигне до същия извод, за ламетата – не знам. Разочарованието ми е голямо, а на фона на факта, че с колегата Снейк замалко да се изпокараме за нея – колосално. Заради нея отказах Sacred, за бога! Мразя я тази игра. Ако си PC фен стой далеч от нея, мой човек. Тя е демонстрация на това колко малко им пука на някои пишман разработчици дали ще се играе играта им от PC аудиторията или не. Mouse look? Свястна камера? Качествено портване? Преработване на контролите? Използване на мишка извън менютата? Тц! Що трябва?

Това, което ще ти предложи КОТТ е праволинеен, монотонен геймплей, еднообразни битки с добър моушън кепчъринг и прилична графика, безлична музика, вбесяваща липса на интерактивност; в резултат – пълна липса на стимул да изиграеш проклетата игра до края. Няма значение колко добри са отделни елементи ако изпълнението в крайна сметка ти докара пристъп на досада. Няма значение какъв потенциал крие в себе си едно заглавие, ако по една или друга причина той е останал нереализиран.

За финал ще си позволя да перифразирам една реплика на клоуна от „То" на Стивън Кинг:

„...ако бързо тук не спрете,
от скука всички ще умрете.
Аз съм ви предупредил -
Пениуайз - приятел мил..."

УПАДЪКЪТ НА ЧОВЕШКИТЕ НРАВИ Е ГОЛЯМ ПРОБЛЕМ В НАШИ ДНИ. УБЕЖДАВАМ СЕ В ТОВА ОЩЕ С ПЪРВИТЕ СИ КРАЧКИ В МАНАСТИРА. ЯВНО ТУК ВСИЧКИ СА СЕ НАПИЛИ КАТО ПРАСЕТА ПРЕДНАТА ВЕЧЕР. А И НА ИНДИЙСКИ КОНОП МИ НАМИРИСВА. ТАКА СА СЕ ОМАЗАЛИ, ЧЕ ВСЕКИ КОЙТО МЕ ВИДИ МИ СКАЧА С ПО ДВА СЪРПА В РЪЦЕ. ЕГА ТИ МОНАСИТЕ, ОТКАК СЪМ ВЛЯЗЪЛ ПРЕЗ ПОРТИТЕ НЕ МОГА ДА СПРА ДА КОЛЯ.

BATTLEFIELD: VIETNAM

Автор: Alex III

8.5

8 9 9 8 9

ревю

- Ние с брат дошли чак от родно село Долно Цзяу-Сун да бием се за наша родина и за победа на комунизъм по цял свят!

- Сбъркал си пагоните, brother – отвръща сержантът-негър и изплюва сочна тютюнева храчка пред краката ми. – *Тука набираме от името на чичо Сам за свобода и демокрация по света. За комунизма бяха отсреща, ама им се запълни взвода. Места останаха само при нас.*

- Ааа, ъъъ... ооо – тъпча стеснително от крак на крак и с всичка сила се опитвам да накарам очите си да не изглеждат толкова дръпнати – *А верно ли, че при вас можело да се слуша Крийдънс и Дорс, и когато не си наряд, пушиш ганджа и се разлагаш идейно и физически от липсата на справедлива кауза?*

- Верно! – отсича сержантът, тъпче още суров тютюн в бузите си и гледа в далечината. Погледът му ми се вижда малко нещо разфокусиран.

Поглеждам братото, а той ентусиазирано кима с глава и намига и с двете очи – зимай, демек, влачи докато има!

- Пиши ни в отбора тогава – викам – *другар... ъъ, brother*?

Разписваме се, онзи проверява дали документите са наред, измерва ни с поглед, а аз с тревога забелязвам как всякаква отнесеност е изчезнала от очите му.

- Такааааа, гълъбчета – започва той, и аз все по-малко харесвам как ни гледа.

- Мирррно! – изревава изведнъж сержантът. – *Към оръжейната – бегом... МАРШ!*

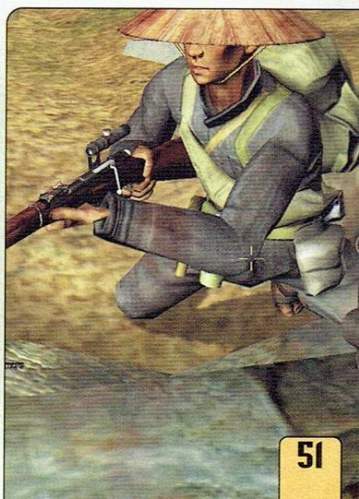
И започнахме с брата да служим на демокрацията и свободата по света, амин...

Дадоха ни оръжия – автомати ли не бяха, пистолети ли, снайпери ли, картечници ли – всичко имаше. Викат – *„Изберете си специалност“*. Ми аз отде да знам каква ми е специалността, мене тати все ми викаше – *„Ти за нищо не ставаш, бе келеш“*, и – прас! – зад врата... Аз това му разправям на лейтенанта дето питаше, и за автентичност – прас! – показах му тати как правеше. Добре го направих, оня се пльосна, после стана, изтупа се, вика *„Пишете го картечар, че е як“*, след туй (на мене това) – *„Идвай сега в карцера да се научиш“*, ама гледам – отдалече ме заобикаля... Братото нямаше проблем със специалността – откак го гази оная мечка край село, той все гледа да стои надалече от мелето. Без да му мисли се писа снайперист.

Пратиха ни да се бием. Викат – *„Вървите по тоя път, където видите виетнамско знаме да се вее – стъпквате го и вдигате гордия американски флаг на негово място. После като ви убият, ще можете да се появите при някое такова знаме, а колкото повече знамена имаме, толкова по-бързо ще спечелим“*. Споглеждаме се с братото – кого

Battlefield Vietnam е дългоочакваният наследник на популярната мрежова игра **Battlefield 1942**. Също като него, за да го играете, е нужен достатъчен брой (да речем 20-30) играчи. Нужни са и съответните компютри, вързани в мрежа, с други думи – нуждаете се от клуб или сървър в интернет. За да тестваме играта ние – групичката от 20-на души, включваща голяма част от екипа и приятели – решихме, че ще си организираме нощна. Речено-сторено, само да измислим достатъчно голям, с добри машини, в който играта да е инсталирана и да върви гладко и безпроблемно. Всъщност нямаше какво толкова да му мислим, винаги когато подобен въпрос надвисне над някого, решението е просто и носи името „Матрицата“. В случая - Матрицата 3. Кратка телефонна справка и вече сме осведомени, че „да, има я инсталирана по компютрите играта, осигурени са сървъри, заповядайте и се забавлявайте“. Което и направихме. Синтезираните впечатления от заглавието и съпоставката му с **Battlefield 1942** следват:

За разлика от предшественика си, настоящата игра предлага съвременно бойно поле за разрешаване на противоречията между отборите. Макар на пръв поглед разликите да не изглеждат съществени, геймплеят на двете игри е колкото подобен, толкова и различен. Приликата е най-вече в принципа на играта – два отбора се състезават за владеенето на определе-



бе, нас ли ще убият? Ний мечката опрайхме, та някви виетнамци ли? Щом е в името на демокрацията... Почнахме да се бием.

Почнахме, ама като се зададе по пътя срещу ни оня ми ти руски танк, стана ясно, че няма да е толкоз лесно. Братът скочи в храсталака отстрани да се скрие – с неговия снайпер ако ще да се съдере, нищо не може да направи срещу танка. Най-много да метне димна бомба, да не могат да го гледат докат' бяга. Аз почнах да ровя из раницата – спомних си, че с моята картечница върви и гранатомет – „противотанков, страшна работа“ – така викаше сержанта като ми подаваше таман четири. Приготвих гранатомета, насочих го, стрелях (слава тебе, Богородице, не бях сбъркал от коя страна му излиза ракетата), БУМММ! – право в танка, хвърчат искри, дим – красота. Зарадвах се и докат се чудих кого да накарам да ме снима с грямнатия танк, оня си завъртя купола и с един ред на картечницата ме преряза на две. Не си и направи труда да ме стреля с оръдието. Родих се отново при знамето и почнах да псувам сержанта, ама отведнъж ми светна що ми е дал четири – ми те си тряпват всичките, ако ис-

каш наистина да взривиш танк. По едно време брата се роди до мене и каза, че голямо псуване падало и сред противниковия отбор – той ги застрелвал със снайпера, те не знаели откъде им

лен брой ключови точки по картата, използвайки специфичните ресурси на „расата" и позициите си – въоръжение, бойна техника, транспортни средства и особености в правилата на нивото (примерно, определени места на картата позволяват на войниците на единия отбор да се прераждат там, независимо кой владее близкия флаг). Реализмът в действието на оръжията и управлението на машините също е запазен. Духът на геймплея обаче е променен. Фокусът на действието е преместен към по-мащабни и по-децентрализирани операции. Нивата предполагат по-големи отбори, а за превъзходство над противника се изисква умелото взаимодействие на по-големи групи хора. Няма ги самолетоносачите (ключов ресурс, загубата на който до голяма сте-

Рекох да пробвам да се кача на хеликоптер. Има няколко вида – големи транспортни с по две перки, по-малки бойни с НУРС („неуправляеми ракетни снаряди, страшна работа" – трейд марк „сержанта"), и такива за возене на хора, с картечници отстрани. Готиното е, че в някои хеликоптери човек може да се ражда след като умре – точно както до флаг, по този начин вертолетът се явява един вид подвижна база и е много удобен начин да се атакува чуждата база непрекъснато, кръжейки около нея. Докато не го свалят, разбира се. Отсега да си кажа – аз хеликоптер така и не можах да се науча да карам. Някак си го държа във въздуха и ако се наложи, криво-ляво ще го закарам докъдето

ПРИГОТВИХ ГРАНАТОМЕТА, НАСОЧИХ ГО, СТРЕЛЯХ (СЛАВА ТЕБЕ, БОГОРОДИЦЕ, НЕ БЯХ СБЪРКАЛ ОТ КОЯ СТРАНА МУ ИЗЛИЗА РАКЕТАТА), БУММММ! - ПРАВО В ТАНКА, ХВЪРЧАТ ИСКРИ, ДИМ - КРАСОТА. ЗАРАДВАХ СЕ И ДОКАТ СЕ ЧУДИХ КОГО ДА НАКАРАМ ДА МЕ СНИМА С ГРЪМНАТИЯ ТАНК, ОНЯ СИ ЗАВЪРТЯ КУПОЛА И С ЕДИН РЕД НА КАРТЕЧНИЦАТА МЕ ПРЕРЯЗА НА ДВЕ. НЕ СИ И НАПРАВИ ТРУДА ДА МЕ СТРЕЛЯ С ОРЪДИЕТО.

ида, а като разбрали и се опитали да го застрелят с техните снайпери – не успели, щото не знаели как, и псували още повече. Брата каза, че е както тати ни разправяше за снайперите на **Бойното Поле** през **1942-а** година – трябва в главата да се мериш, щото инак няма голяма идея. От друга страна, по-малко трябвало да водиш целта, когато се движи, отколкото едно време. Братът ги разбира тия работи.

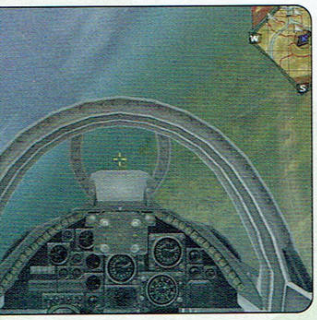
Качих се на един от наште танкове – те по-добри били, разправят, от руските – и тръгнах по пътя да пробвам как върви. От 0 до 40 км/ч за минута – не е много пъргав, ама пък минава отвсякъде – с път, без път – все му е тая, само не бива да пада във вода – водата му такова май... ъъъ, таковата – разказва му играта. На бърза ръка стигнах до оня танк, дето ме уби, застрелях го с оръдието (страшна работа, ако улучиш – на място оставяш всичко, което не е танк, на танковете им трябва още един снаряд), обаче от храстите изскочиха някакви виетнамци и почнаха да ме обикалят. Аз въртя оръдието, стрелям по тях, ама гадините са като хлебарки – бързи, дребни и все не можеш да ги улучиш с чехъла. А ако изтървеш някой от поглед, той ще се окаже инженер, ще ти заложи взрив докато не гледаш, и после, хм – пак се раждаш при знамето. Така стана и моя път.

пен решава изхода на рунда), няма ги тесните, клаустрофобични карти, където точките за появяване на играчите са под вражески обстрел през цялото време. Няма ги откритите пустини, които позволяват голямо време за реакция поради простия факт, че придвижването между точките трае достатъчно дълго и няма как да остане скрито от врага. Джунглата присъства в почти всички нива, а там, където я няма, е заменена от джунглоподобни градски структури. Релефът и растителността предлагат много възможности за прикритие, съвсем лесно е да се заблуди неприятеля за намеренията на отбора ви, а вездесъщите самолети и вертолети позволяват сериозна по численост сила да се прехвърли на другия край на картата за броени секунди. Всичко предразполага към много по-остра и богата на обрати игра, но за да се постигне ефективност, действията на отбора трябва да бъдат много по-координирани, а стратегията – много по-ясна.

Като оформление **BF Vietnam** не се различава съществено от предшественика си. Най-сериозно

трябва за десанта („скачаш от него, падаш свободно и в последния момент отваряш парашута, иначе ще те застрелят докато висиш като прани гащи"), ама да улуча нещо с ракетите или картечниците – йок, не става. Аз съм за пехотата – разбрах го след втория си разбит вертолет. Страстта ми към авиацията обаче ме накара да пробвам и самолетите.

Два вида самолети има – и двата реактивни и много по-бързи от онези от **1942**-а година, дето татко ни е разправял. Единият е изтребител –



бърз и въоръжен само с ракети въздух-въздух. Не разбрах много добре за какво служи, освен за защита от МиГ-ове и вертолети (ако приемем, че успееш да улучиш вертолет с ракетите). Другият самолет е щурмовик – по-бавен, има оръдие и бомби, обаче пак не става за улучване на каквото и да е на земята или в небето. След половинчасово кръжене без никакъв реален резултат освен няколкото разбити самолета разбрах, че тати пак се е оказал прав – и за това не ставах.

По едно време много ни бяха натиснали гадните виетнамци, затова с брата решихме да играем комбина – той като снайперист и притежател на бинокъл ще ми подава координатите на врага, а аз ще взема един преносим миномет, ще го инсталирам някъде и ще стрелям по каквото брата посочи. Да си артилерист обаче също не е лесно. За да стреляш с миномета (или с виетнамските оръдия, дето ги завладяхме по едно време), трябва някой от отбора да наблюдава целта с бинокъла си и пак трудно се улучва. В общи линии операцията си струва усилията само когато врагът се е окопал „като алабамски чвор" и няма как да го изчоплиш от позицията по друг начин.

Хванах си пак картечничката, гранатометчето и тръгнах пеша да сея смърт сред враговете на демокрацията. Правех го както ни учеше тати да ходим на лов – крия се в храсталака, пълзя ако трябва, обикалям отдалече, докато не стигна до леговището на звяра – виетнамското знаме. Оглеждам внимателно, изчаквам гадините да не ме гледат и ги застрелвам изневиделица – ра-та-та-та-таааа и край – няма вече живи виетнамци, само от отвъдното приятно се чуват вражеските ругатни – *„Ква е тая картечница, бе копеле, тя е като снайпер!", „Абе на тебе не ти ли свършват патроните, бе гадино"* и т.н. Каширам се в бункера до флага, чакам го да се свали и да се смени с американския (това отнема време, не става веднага) и ако случайно някой виетнамец направи грешката да се роди в района – отстрелвам го преди да се сапикяса. Като завладеем мястото, заминавам за следващия бункер. Там обаче нещо не е наред – не знам как, но усещам, че наблизо има враг. Пускам една ракета във входа на бункера и гледам – отвътре излита (труп на) виетнамец. Къде дебнеш, бе пич? Нали тоя номер от мене го видяхте? Айде и това знаме е наше...

Да, ама по някое време патроните наистина свършват. Какво се прави тогава? Намираш си сандък с муниции, заставаш до него и чакаш да ти се напълни раницата с патрони и гранати. Покрай флаговете обикновено има такива сандъци,ната добавка е самата джунгла – тя добавя ново измерение към естетиката на заглавието, както и към дълбочината на геймплея. Оръжията, гласовете, звуците, музиката (саундтракът е брутален – чудесна подборка от емблематични песни от 60-те, създаващи чудесна атмосфера. Готиното е, че докато се возите в бойните машини, можете да избирате коя от тях да слушате в момента), нивата, моделите и движенията на войниците – всичко е направено наново. Фактът, че много прилича на познатото ни от **BF 1942**, е само плюс – така се запазва приемствеността между заглавията. Обаче там, където играта е можела да се развие, тя го е направила. Резултатът е на пръв поглед парадоксален – **Vietnam** е точно толкова забавен за абсолютно начинаещите играчи, колкото и за ветераните, но за да се стигне до истинско разбиране и овладяване на кой да е аспект на играта – бил той пешия бой, управлението на бойните машини или пилотирането на самолети и хеликоптери – се изисква много практика и вникване в уникалните особености на заглавието.

За всеки фен на мрежовия екшън новият **Battlefield** е задължителен – той няма аналог сред съвременните онлайн игри и още много време ще определя стандартите в жанра. Опитайте и няма да съжалявате.

- А мо'е и да съжалявате. Колко танка сме опрайли с братото – вас ли нема да опрайм в името на демокрацията? Елате, елате повече...

както и медицински пунктове (те работят по същия начин, само че ти пълнят здравето, а не мунициите). Ако пък нямаш под ръка снабдителен пункт – „но проблемо", дет вика терминатора, пречукваш някой виетнамец и му взимаш нещата.

Аз така разбрах колко са верни тия неща, дето ни ги разправяха сержантите. Ако ги слушаш (или четеш какво пише в упътванията на оръжията и машините), ще останеш с впечатлението, че виетнамските пушки и танкове за нищо не стават. Калашникът е по-скапан от М-16, драгуновката не струва пред американския снайпер, руските танкове са по-слаби и т.н. Да си гледат работата - мене ако питаш, по всяко време хвърлям и картечница, и М-16, и всичко, за да взема един калашник, пък той нека все така за нищо да не става. Руското РПГ е един път и половина по-яко от американския гранатомет, а пък чичо Сам и понятие си няма колко брутално оръжие е зенитната ракета на виетнамците. Изстреляна що-годе отпред или отзад на движеща се цел (независимо дали летяща или наземна), тя сама се насочва и я разпорва със сила, която не може да се сравнява с никакво друго преносимо оръжие. Нищо в американския арсенал не се и доближава до нея. Вярно, че виетнамците рядко използват авиация, но когато все пак го правят, американците просто няма какво да й противопоставят от земята. Американските хеликоптери обаче през цялото време си имат проблеми със зенитните ракети.

Водихме битка на най-различни места – в гори, край планински пътища, покрай реки (с лодки в тях – американски бойни катери и виетнамски тръстикови лодчици), в градове. Въобще, забавлявахме се чудесно.

dev digital illusions **pub** ea games **жанр** екшън **url** www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us/ **pc** 2ghz, 512mb ram, 64mb video **cd** 3 **усвояване** 2 часа **прилича на** battlefield 1942

SACRED

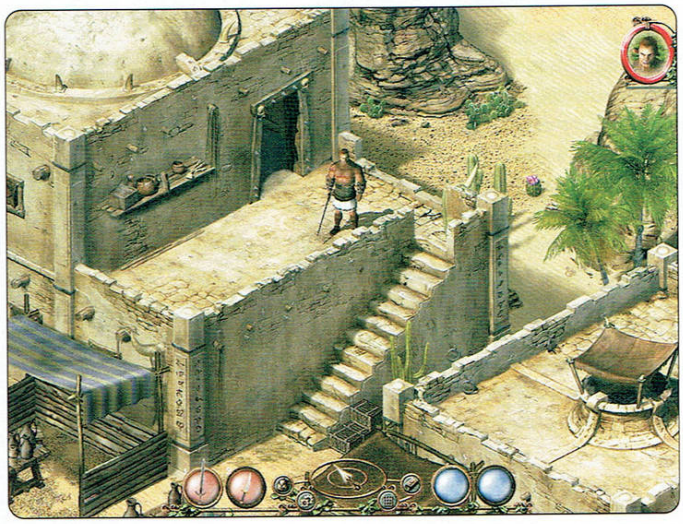
Автор: Krasleto

„А ма, ти да не си от Хирошима? Какви са тия ... големи ...“

Гумени Глави

Добре, няма да го усуквам - не си припадам твърде по hack&slash ролеви изцепки. Кво да направя, откак израснах на бой и девойките започнаха често-често да щурмуват мислите ми само по лак за нокти, идеята да цикля по оста *чудовища-портал-магазин за колби-магазин за броня-портал-чудовища...*, или пък *нощна-кафе-сутрешна-кафе-целодневна-колапс* вече не ми се струва толкова привлекателна. Виж, едно класическо RPG, с дълбока история и сложна ролева система, е друга работа. То би могло да дръпне за седмица-две юздите на хормоналните табуни, вилнеещи в кръвообращението ми и да изтрие с гумата на завладяващата си атмосфера непристойните сцени, които въображението ми ежечасно рисува върху белия лист на непорочното ми съзнание, с главни действащи тела - тези на преждеспоменатите противнички на лакочистителя и моето собствено. Sacred обаче е игра от първия тип. Знаейки предварително това, бях искрено учуден, когато Freeman ми я предложи. Дали пък не ми има за нещо зъб, запитах се. Или таи надежди някак да се зарибя дотолкова, че да си проваля сесията, за да може после да ми плаща като на неквалифицирана работна ръка. А може би все пак има нещо вярно в шетащите сред колектива слухове, че Свободния завижда на всеки, който е по-красив и талантлив от него и се опитва да ме закопае, пробутвайки ми игри, които не предполагат развихряне на творческия ми гений? Хм, подла душица е нашият предводител, да знаете. Десетина дни по-късно, все още не знам каква е била истинската му подбуда, но бих заложил на втората.

Защото това се оказа МОЯТА игра! Осъзнах го още с началния екран за избиране на персонаж, който моментално ме накара да се сетя за един надпис върху една тениска - „Елате в Тексас. При нас всичко е голямо.“ Само поглед върху трите женски (персонажа) и прилежащите им силно изразени и зашеметяващо заоблени вторични полови белези бе достатъчен, както за да ми кипне кръвчицата (*ето значи, как се отказвало кафето - бел. кор.*), така и да ме прежеже съжалението, че за тази игра не трябваше да пиша преди 2 броя. Чудя се, ако помоля Мед да ми интегрира червената точица в ника, дали ще мина метър и ще мога да си пиша, както аз си знам. Не вярвам. Е, тогава да караме по същество.



Жанр

Споменах го вече - Diablo. Няма да си кълча езика, обяснявайки накратко колко Sacred прилича на близардското отроче и как, видите ли, е взела само най-доброто от него, при положение, че кажи-речи му е одрала кожата. Ще сбъркате, ако след току-що казаното обаче, си речете „Аха, ясно - поредният некадърно преписан клонинг“. Ами не е. Играта е правена с мисъл! С размах и мащаб, с амбиция. Смаян съм от необхватността на игралния свят - досущ като в Gothic, той е едно цяло, без отделни нива и лоудинг зони, като още в самото начало са достъпни 70 % от него, които уж можете да изследвате необезпокоявано, тъй като чудовищата в играта се раждат в зависимост от нивото на героя ви и се предполага, че ще можете да им видите сметката. В действителност, като всяко начало,

то е доста трудно поради факта, че нямате добри предмети, нито свестни бойни умения и за да оцелявате, ще се налага да изкупувате огромни количества елексири за здраве, които от своя страна са учудващо малко на брой при всеки търговец и струват майка си и баща си. Също така има определени места (най-вече населените с орки и ъндеди местности), в които не е препоръчително да стъпвате, въпреки че ви е позволено от играта, защото означават сигурна смърт. Именно по този начин е осигурена последователността на напредването ви в играта, а не както е в Diablo - чрез невъзможност да стъпите в дадено ниво, преди да сте минали предходното.

Фабула

Стандартен фентъзи буламач. Лош тъмен елф-некромансер, подвластен на изродения си стремеж за власт, призовава демонични сили. Те се оказват по-силни от очакваното и налазват света *остро*. „Впечатлява ли се още някой от клишета?“,

Героите

Вампирка. Наричана още вампириса или вампирица. Блондинка през деня и брюнетка през нощта. Комбинация от сексапил, тъмно облекло и чифт остри зъби. Извън гореизброените и очевидни причини, това, което ме накара да спра избора си на нея, бе историята ѝ. Някога тя е била могъщ рицар, стояла е в първите редици на крал Аарнум I, но бива ухапана от дарк елф и прекарва векове като, цитирам - курва на мрака, докато един ден на свой ред ухапва серафимка и придобива възможността да си върне човешката форма, както и да види дневна светлина отново. Е, в началото излагането на слънце е проблем, тъй като понасяте слънчеви изгаряния и е невъзможно да седите във вампирска форма. Следователно първо наблегнете на дневните занимания - развивайте я като рицар. И не пестете точките, освен ако не искате да си биете само с прошляците в покрайнините на гората. Оядете ли се с порядъчно количество точки на *вампиризъм*, почвате да газите в големия експириънс.

Серафимка. Всъщност „серафина" би било по-правилно, но някак „сера" и „фино" не се вместват в рамките на изтънчената ми аристократичност. Подобно на вампирката тя е странна бленда между боец, даряващ хладна смърт с още по-хладни оръжия и жрица, носеща божията благословия. Авторите явно са решили да се гъбаркат до последно с всичко сакрално (*sacred* - свято) и са дарили мацката с брони, подозрително наподобяващи последната колекция на **Victoria's Secret**. Резултатът е една сексапилна нимфетка, която цепи мрака буквално и преносно.

Тъмен елф. Мастър нинджата. Пада си по тъмните окултни науки, близкия бой с неортодоксални оръжия. Притежава онова особено надменно и снобарско излъчване, присъщо на елфите, както и характерната зла аура, запазена марка на негово величество Влад Цепеш, по прякор Дракула. Но като размахва ония ми ти двуострии оръжия със зверски poison damage и ултра бърз attack rate... мале, мале...

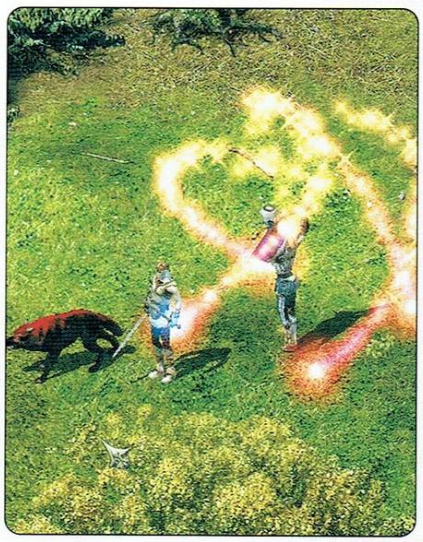
„Дървен Елф". По-точно елфка или елфкиня. Аз ѝ викам Горската. Мрази мангали с бръдви, булдозери и бракониери. Обича да пуца от разстояние, затова ако ви се развива Вилхелм Тел, тя е най-удачният избор.

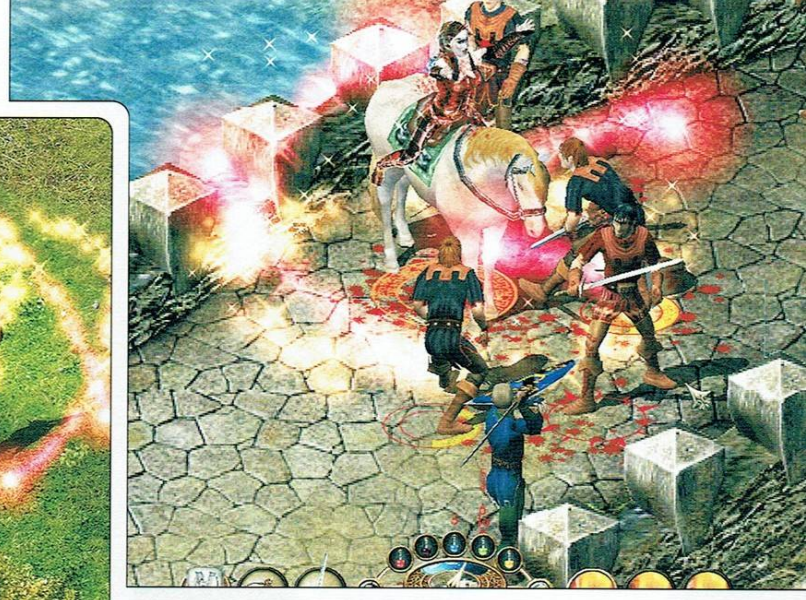
Гладиатор. Адски кораб и тъп. Бая дебел и ерго трудноподвижен, неповратлив пич, който обаче поваля вразите на тълпи само с няколко движения. Олицетворение на мощта. И на мъжествеността, ако се абстрахирате от поличките, с които авторите са му отредили да се разхожда из играта.

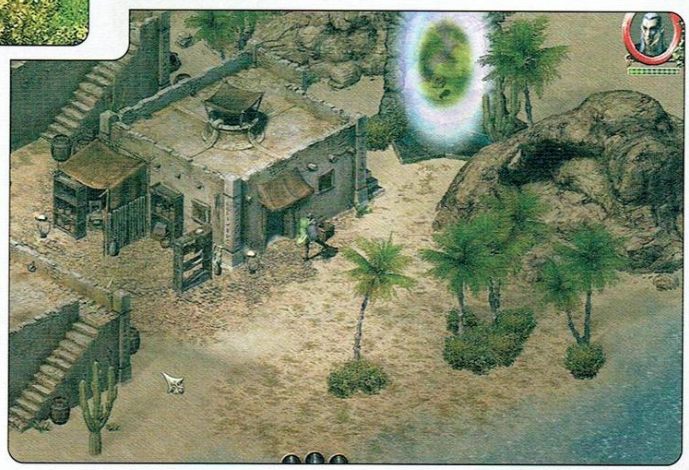
Магьосник. Заедно със серафимката има честта да е най-хилавият персонаж в играта, но владее взривоопасна комбинация от страховити заклинания и съвсем не милостиви удари с инкрустираната тояжка или меч.

Кобилката Пенка - плеймейт на годината на списание **Пентхорс**. Във всеки град и изцяло на ваше разположение, по всяко едно време на денонощието, ви чака по една такава, горяща от желание да разкълчи кълки накъдето и както пожелаете.

Няма да ви разправям какво обяздване пада, сами ще видите. В нейна чест в играта дори има издигнат паметник с исполински размери. По непотвърдени слухове го наричали пеньовия...







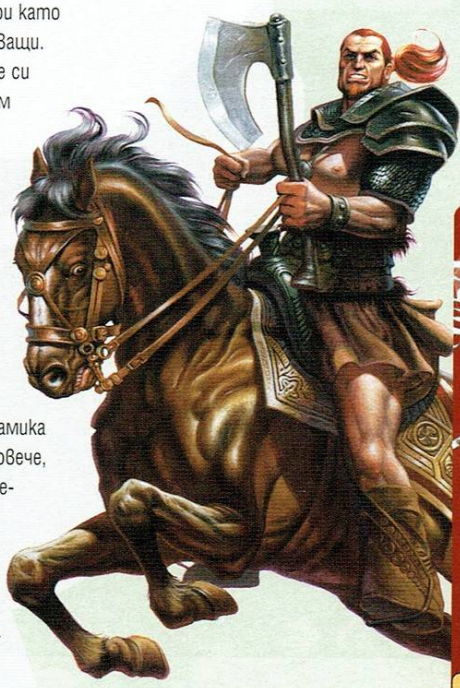
както обича да казва колегата **Fall From *Reis***. Фентъзи световете, като цяло, са зациклили в блатото на безидейността и настоящият не прави изключение. Няма смисъл да разиграваме драми, налага се да свикнем с факта - историите на игрите ще стават все по-предсказуеми и безинтересни. В крайна сметка, с оглед на жанра (hack'n'slash action RPG), можем да минем и без достатъчно оригинална причина, за да се справим с демографския проблем с пренаселеността на Анкария (светът на Sacred), нали така.

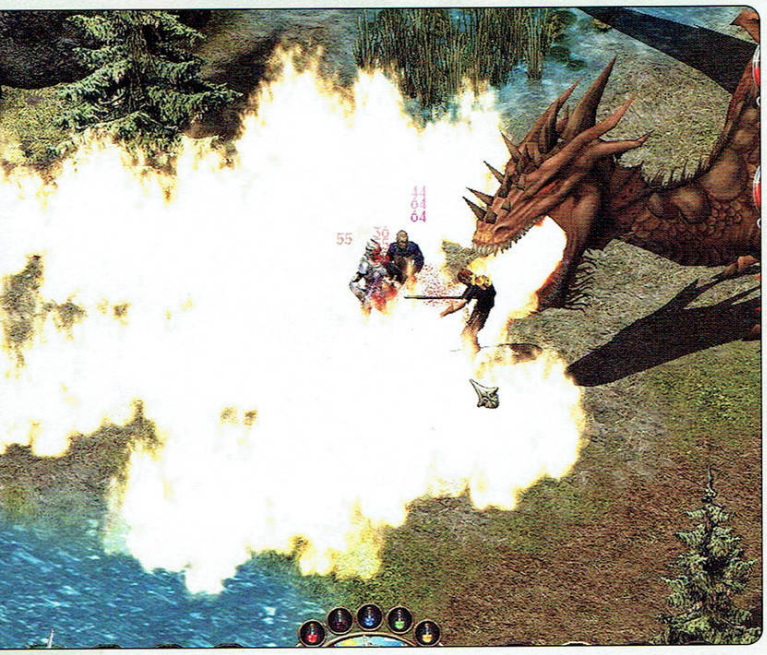
Ролева система

Започвам с лошите новини - шестте типа герои (за тях по-подробно четете в каретата) са предварително генерирани. Тоест не ви е гласувано доверие да разпределяте никакви точки по показатели и характеристики, можете само да изберете персонаж. От избора ви зависи и местопоявяването ви при стартиране на играта.

Вампирката започва приключенията си от изоставена къща, *Гладиаторът* - на арената, *Магьосникът* - в гората, а *Серафимката* - в храма; *Тъмният Елф* и *Горската Елфка* очевидно са си заформили някаква шекспирова любовна история, тип „Ромео и Жулиета", защото и двамата са се отрекли от своя род и започват играта от едно и също възвишение. После идва срещата с първата гадина и добре познатото френетично цъкане по левия бутон на мишката. Агонията на жертвата е реализирана толкова размазващо - и визуално, и звуково - че тръпката на кръвожадна еуфория се просмуква чак в костите, но въпреки това садистът във вас не може да ѝ се насладе напълно, защото на ред е следващата. Първичното удовлетворение от сечта, опиняващото чувство на могъщество, яростта на берсерка (която лично аз си осигурявам като пусна на *Вампирката* си комбото от четири мултихита и я оставя да танцува по екрана, жънейки смърт и възстановявайки здравето си с всяко едно порязване на враг) - това е само малка част от върховното удоволствие, закодираното в гените на Sacred, обясняваща защо игри като нея са толкова пристрастяващи. Ако задълбаем в темата, ще си дадем сметка, че успехът им се дължи също на факта, че се започват лесно и се играят с добри шансове за успех, дори да не сте съвсем наясно как най-добре да развивате героя си, те не изискват кой знае какви умения и познания в областта на ролевите системи и вселени, адски интуитивни са, увличат с динамика и са почти безкрайни, още повече, че в Sacred НЯМА таван на героя! Тези игри са МАСОВИ, не е нужно да си Айнщайн, за да ги разцъкваш, но същевременно можеш да напишеш цяла дипломна работа за симбиозите между различните бойни умения и качества, ако си спец и ги познаваш в детайли.

Но нека не се отклоняваме. И така, избрали сте си герой, дали сте му име, следва избор на трудност - *бронзова, сребърна, златна* или *платинена*. Последните две са достъпни след превъртане на играта (или след достигане на определен левъл, защото има опция за експорт/им-





порт на герои); *сребърната* е прекалено трудна за начален герой, така че преглътнете гордостта и мирно и кротко започнете от *бронзовата*.

Шестте предварително зададени ***атрибута*** са:

Strength - определя скоростта на атаката, щетите и здравето;

Endurance - устойчивост на отрови;

Dexterity - влияе на стрелбата с лък и на защитата;

Physical regeneration - скорост на възстановяване на здравето;

Mental regeneration - определя щетите на заклинанията и скоростта на възстановяване;

Charisma - цените при търговците са занижени.

С качването на ниво играта автоматично слага определен брой точки на всеки атрибут - 10% от началната стойност, така че до някаква степен се запазват особеностите на всеки клас. Останалите се разпределят по желание - съответно след 2-ри, 12-ти, 30-ти и т.н. левъл.

Уменията (skills) се делят на *специфични* и *неспецифични*. Примери за първите са например *vampirism* (ускорява регенерирането на всички вампирски умения); и *bloodlust* (скъсява времето за изпълнението им). Неспецифични умения са, да речем *weapon lore, sword lore, riding* и *concentration* (еквивалент на bloodlust за конвенционалните оръжия).

Бойните умения (combat arts) също се делят на *специфични* и *неспецифични*. Сред неспецифичните са *силен удар* (hard hit), *меле атака* (multi-hit), *ритник* (combat kick). По-атрактивните безспорно са специфичните. Моята *Вампирка* например разполага с различни видове ухапвания, превръщайки жертвите в подчинени на волята ѝ вампири или им изпива кръвта. Може да призовава вълци, а също така и прилепи, които - освен, че нанасят сериозни щети и обърквят противника - възстановяват с атаките си кръвта ѝ.

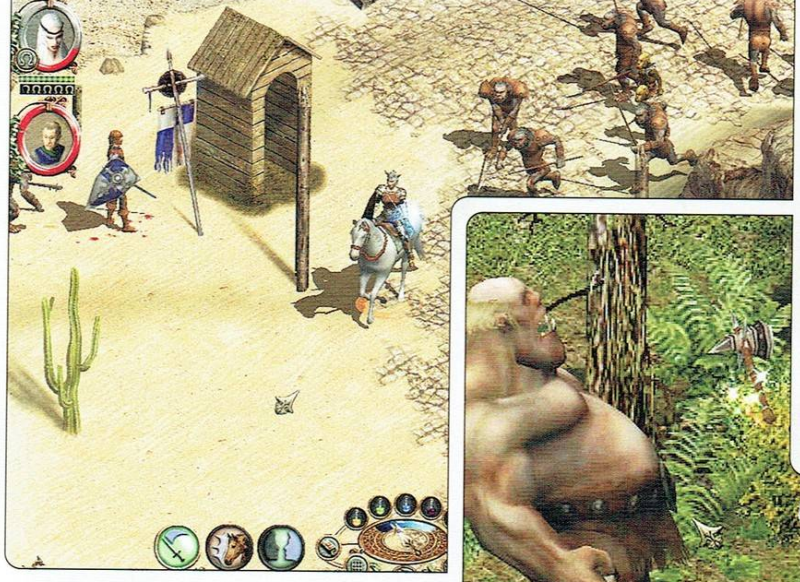
Тъмният елф оковава лошите с богат набор от капани и има способност да се храни с душите на мъртвите, възстановявайки си точки живот. Гладиаторът може да мята оръжия и има колекция от офензивни и дефензивни аури. И така нататък. За да не се превърне играта в една нескончаема комбофиеста и постоянно използване на бойни умения, в резултат на което да се убие тръпката, разработчиците са въвели време за презареждането им, което в случая можете да приемете като заместител на сферата за мана от Diablo.

Бойните умения се учат с помощта на руни, които намирате произволно разпилени из сандъци и инвентари на повалени лошковци.

Специален персонаж, наречен Combomaster служи за изковаването на комбота, които са особено култов аспект от играта и представляват последователни изпълнения на до четири различни бойни техники. Визуализирани са с иконка, която поставяте в един от слотовете за специални умения на екрана (цифри от 6 до 0) и се активират само с едно деснобутонно кликване.

Из алманаха „Оцеляване в Анкария“, трето разширено и допълнено издание

- Търговците сменят броните/оръжията/колбите след всеки load и ако не искате да бродясате докато се напълните с елексири или чакате играта да ви пусне свестен предмет, намерете градове като Porto Vallum и Braverock, в които има по два, разположени един до друг магазина. Е, стават два след като изпълните всички куестове за дадения град.
- След изпълнението на въпросните куестове чудовищата, раждащи се в дадената околност, ще бъдат по-малко и по-слаби.
- Сините поушъни множат експириънса, който получавате от гадовете, жълтите пък регенерират комботата/бойните умения.
- Стрелките на компаса сочат както следва: *голямата* - посоката на основния куест; *синята* - тази на текущия подкуест; *червената* - към предварително поставения от вас маркер на основната карта (M).
- Не оставяйте кобилите във вражеска територия.
- Не бързайте да използвате всички руни за скилове, ами ги сокнете в екипировка. Така получавате освен +1 левел на даденото умение, и специфични за класа бонуси.
- Особено ценните пръстени/руни ги слагайте в предмети с по един сокет. Така ако ви дотрябват по-късно ще можете да ги „ънсокнете“ успешно, докато при два или повече сокета, можете да си върнете само 1 руна/пръстен.
- Предметите от комплектите започват да дават бонус само ако са повече от половината (пр. 3 от 5). В противен случай са наблюдавани дори минусови бонуси.
- Не сквайте с уменията на ковача. Те са перманентни и така губите възможността да ги сокнете по-успешно.
- Изключете анимациите от менюто, така ще обирате предметите без да слизате от коня, без да се навеждате и т.н.
- Не продавайте руните за чуждите класове, ами ги разменяйте за ваши в съотношение 3:1 (произволна руна) или 4:1 (руна по ваш избор).
- Играйте, играйте, играйте - сингъл, интернет или локална мрежа. Циклене му е майката. Както и постоянни, бъзикащи се с баланса, патчове от Ascaron.



Зоокът

Що се отнася до живота, населяващ света на Sacred епитетът „разумен" много трудно би могъл да се асоциира с пълчищата гоблини, орки и ъндеди, които са основното пушечно месо в играта. За щастие (или за жалост) те не са единственото предизвикателство, пред което ще се изправите. Лично аз за пръв път виждам реализирана в игра прочутата индианска атака, превърнала не един и два дилижанса в купчина мърша, а именно - група конници обикалят в кръг и обстрелват от разстояние жертвата. Култово. И с 80% сигурност за летален изход ако ви спипат на открито. Спасението е да се шмугнете в някоя горичка и ония да забавят ход. Ако играете с *вампирка*, ще имате значителен шанс при положение, че сте се погрижили да развие умението time control (позволява й да се приближи бързо до жертвата и да я удари), но ако като мен сте помпали само хард и мулти хитове, бързо ще се научите да заобикаляте районите, в които се споунват черните конници. Както впрочем и тези с тъмни елфи, които ви обграждат от всички страни и ви правят на решето ако нямате производствено количество колби кръв или ви липсва предмет, който смуче кръв от противника.

Респект заслужават и драконите, които са приблизително 20 пъти вашия размер и дори трябва да отдалечите камерата, за да виждате на екрана нещо различно от драконови телеса. Въз основа на току що казаното, сравнявайки Sacred с Diablo, бих казал, че тук тактиката „с рогата напред" не дава резултат, нужно е да се подходи с по-умереното „разделяй и владей" - просто гадовете са твърде много, за да ги обхванете с атаки.

Любопитен елемент в играта е възможността да се качите на кон, което освен че прави придвижването по-бързо, но увеличава щетата, която нанасяте и добавя към защитата ви конските резистенции, които хич не са малко. Като негативен ефект от упражненията по езда идва фактът, че сте по-бавни с меча и се лишавате от някои атаки и комбота.

Бъг репорт

Многобройните изхвърляния в уиндоуз, „забиванията" в пейзажа и неизпълнимите/недовършени куестове са само част от проблемите, внасящи сиви тонове в иначе искрящата картинка. Към тях мога да добавя и придобиването на частична невидимост, тоест - всички виждат персонажа ви, само вие не и така и не можете да разберете нито къде се намира, нито какво прави. А защо не и мистериозното изчезване на предмети, които само преди миг сте видели в инвентара на търговеца.

Без претенции за абсолютна точност бих казал, че последният патч, гордо окичен с цифрата едно и половина оправя, реципрочно количество машинописни страници ситно изписан текст с малки и големи бъгове.

С това мисля да приключа, за да се отвори повече място за наистини на съдържателната информация в колоните отстрани. Не съм навлизал в подробности за геймплея, тъй като той достатъчно много прилича на Diablo - дори сокването на оръжия и предмети е налице. Въз основа на прочетеното дотук и сами можете да предположите какви ще са разликите.

Последни думи - купете я! Тя ще ви даде и повече и по-малко от Diablo, но в никакъв случай няма да ви остави да скучаете.

СМАЯН СЪМ ОТ НЕОБХВАТНОСТТА НА ИГРАЛНИЯ СВЯТ - ДОСУЩ КАТО В GOTHIC, ТОЙ Е ЕДНО ЦЯЛО, БЕЗ ОТДЕЛНИ НИВА И ЛОУДИНГ ЗОНИ, КАТО ОЩЕ В САМОТО НАЧАЛО СА ДОСТЪПНИ 70% ОТ НЕГО, КОИТО УЖ МОЖЕТЕ ДА ИЗСЛЕДВАТЕ НЕОБЕЗПОКОЯВАНО, ТЪЙ КАТО ЧУДОВИЩАТА В ИГРАТА СЕ РАЖДАТ В ЗАВИСИМОСТ ОТ НИВОТО НА ГЕРОЯ ВИ И СЕ ПРЕДПОЛАГА, ЧЕ ЩЕ МОЖЕТЕ ДА ИМ ВИДИТЕ СМЕТКАТА.

dev ascaron **pub** encore software **жанр** rpg **url** www.sacred-game.com **pc** 800mhz, 256mb ram, 64mb ram **cd** 2 **усвояване** 2 часа **прилика на** diablo 2

CASTLE STRIKE

Автор: Dimensin

Castle Strike е стратегия в реално време с три кампании. Точно така, от онези до болка познати средностатистически игри, в които очакваме да видим нововъведенията на две места - обложката и сайта. Или поне така изглеждат нещата на пръв поглед. Нека все пак да ви разкажа нещо повече за това скромно дете на природата - Castle Strike.

Историята ни разказва за млад рицар с фамилия Thorwald Rabenhorst, чийто баща бива убит от Alrich von Drachenfels. На всичкото отгоре, за да ядоса още повече нашето момче, гадта отвлича и сестра му Svea. Утепало се е за мексикански сериал, особено с тези имена...

От заглавието трябва да ви е станало ясно, че става въпрос за историческа стратегия. Наглед съвсем типична, но ако я поиграете малко, ще разберете, че не е така. Освен всички прилежащи стратегически елементи, в Castle Strike ще намерите и бегли наченки на RPG. Не, приятели, не става дума за игра, в която думата quest се среща два пъти и по това да съдим, че титула „ролева игра" й приляга. Ако говорим за сингълплейъра, геймплеят е максимално разнообразен, имайки предвид възможностите на енджина. Така се прави. В една част на играта ще управлявате икономиката на замъка си, ще поставяте стрелци на кулите, ще събирате ресурси и прочее стратегическа дейност. Но не се учудвайте, ако ви възложат и да се промъкнете незабелязано във вражеския замък, пълен с пазачи. Камерата, въртяща се на всички страни, улеснява това, удобният интерфейс - също. Подкуестовете са нещо нормално, при все че нямат кой знае какво въздействие върху цялостния развой на играта. Единственото, което печелите от това, е експириънс за героя си.

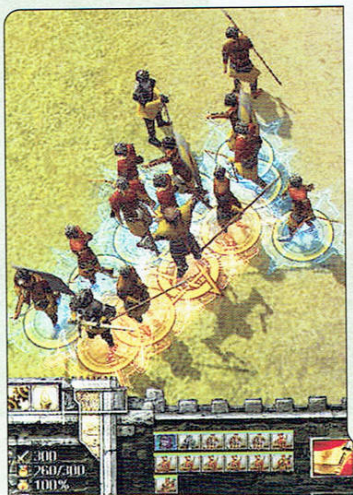
Ако трябва да систематизирам играта по фази, бих го направил по следния начин: *Замък, икономика, защита, войска, тактика, нападение и накрая, но не на последно място фазата: „къде-ми-отиде-войската-мамка-му"*?

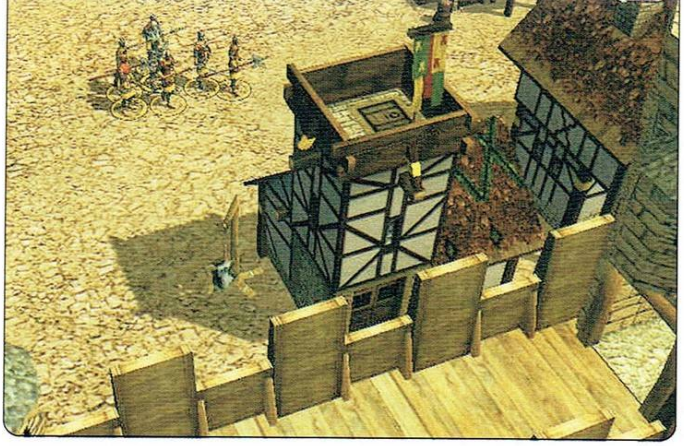
Да започнем поред, предлагам аз...

Замък. Както във всяка стратегия, и тук необходимостта налага да се грижите за базата си. Замъкът ви се състои от две части и това може би е едно от най-добрите нововъведения на играта. Имаме крепостна стена, зад чиито камъни се крие главната кула - най-важната от сградите ви. От нея произвеждате всичките си войски (при наличието на съответните сгради). Имате и крепостни селяни, които живеят в построеното от вас село в близост до замъка и събират ресурсите камък, желязо и дърва. Икономиката на замъка ви ще зависи от това как и къде сте разположили крепостниците си и сградите им. Номерът е там, че те не могат да бъдат построени на територията на замъка, а само извън него, което е неприятно, защото опазването им на моменти е трудничко.

Сградите са разпределени по следния начин - в замъка си можете да строите казарма, сграда за обучение на стрелци, конюшня, ковачница, лечебница, малка кула (в която държите пленник, заразен с чума - доста силно оръжие за убиване на селяните на врага) и кладенец. Може и да ви е странно наличието на кладенеца, но повярвайте, ще ви трябва. Огънят в тази игра може да се окаже причина да изгубите - сградите горят доста бързо. И ако нямате наоколо пожарникарски настроени селянчета, дупе да ви е яко. Крепостниците могат да имат в селото си каменоломна, къщи, леярна, овцеферма, дъскорезница и данъчно (любимата ми с града). Всъщност последната е може би от най-важните в Castle Strike, понеже оттам си събирате златото (четвъртият ресурс в играта). Освен тях, в селото си може да имате кръчма, работилничка (за тарани и балисти), абатство, градски център и сграда за алхимици. С две думи, онези сгради, от които зависи войската ви, се намират зад стените, а всичко останало - извън тях. Все пак ваше е решението как да разположите стените и дали въобще ще ги има. Неведнъж обаче съм виждал как още в началото на играта, преди да построя стени, идва един нищо и никакъв си войник, палва ми замъка все едно пали Олимпийския огън и изчезва яко дим. Еей, беснял съм като скопено магаре в такива случаи [геймърската Ви некадърност очевидно се проявява в сексуална неудовлетвореност, колега - бел. Фройд].

Икономика. С нея няма да ви досаждам много. Разбрахте вече за четирите ресурса, но не ви казах откъде ги взимате. Наблизо край началната ви позиция ще откриете две мини една до друга - едната за желязо, другата за камъни. За съжаление те никога не са толкова близо, колкото ми се иска. Там, където са мините, в бъдеще ще се издигне крепостното ви селце. Играта позволява бързо и лесно да се справите със „селския проблем" по управлението и контрола на шерпите - кликайки на





празно място из картата, долу в центъра ще се появи слайдер, чрез който може да укажете колко от тях да работят за ресурси и колко от тях да строят. Удобно. Също така, можете да зададете при пожар колко да ходят до кладенеца и да гасят. Толкова за икономиката.

Защита. Логично е в игра с добре развита крепостна система да има и добре развити стенобойни оръжия. И оръдия. По принцип стрелците на кулата са добра идея, но няма да е зле и да сложите и по някой войник тук-таме под стената. Няма да съжалявате.

Войска. Е тука играта вече малко куца. А не трябваше. Видно е, че хората са се опитали да направят нещо като C&C в средновековен вариант. Не че е лоша идея, просто не се е получило. В самостоятелната игра, както вече разбрахте, си имате герои. Много здрави, при това - един от тях може да нацепи доспехите на поне 30 войника фейс-туфейс преди да го дръпнете в лечебницата. Особено ако е от по-високо ниво. Дотук добре. Всеки герой има възможност да групира по специален начин войниците, селектирани в неговата група. Дотук също всичко е песен. Но пробвайте да направите това с трима герои и да нападнете чужд замък. Забравих да ви кажа да си извадите старата клавиатура от мазето, защото новата едва ли ще издържи на ударите. Ако забравим за момент за този проблем, идеята с формациите като цяло е едно малко бижу. Всеки герой има три такива, които въздействат върху жизнените точки, скоростта, бързината и бойната ефективност. Различните форми на подредба на войските дават различни бонуси на тези статистики. Иначе войските ви са представени от скаут, войник с алебарда, пика, меч, рицар, стрелец с лък/с арбалет/с голям лък и мушкетар. От специалните войски имаме саботьор, сапьор, монах, затворник с чума и наемник. Някои от тях могат да яздят коне, което определено повишава ефективността им по време на битка в полето.

Има 11 вида стенобойни оръдия, причиняващи различни щети на сгради, стени и укрепления. Различават се и по брой „екипаж". Ще ви трябват от 2 до 8 войника, за да водят едно оръдие. Сами се сещате, че съпоставено с що-годе малкия лимит на войски, използването на повече от две такива си е направо кощунство. И може би в името на баланса, срещу 11 броя стенобойни, има само три кулни оръдия в защита. Е, нямат сърце тия хора.

За **тактиката** и **нападението,** мога да ви дам само един съвет - стрелци. Гледайте да ги има и да са в повече. С ъпгрейда за лъкове тия момчета стават нечовешки далекобойни, а това е от голямо предимство. И за защита, и за нападение без тях просто не може. Другите съвети, които надявам се ще ви помогнат, са пръснати из статията - да се пазят селяните, да се следят стените, да групирате умело и да си извадите старата клавиатура от мазето.

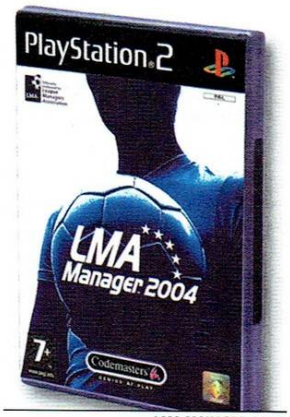
Къде-ми-отиде-войската-мамка-му! За да не ви се налага да използвате тази фраза прекалено често, следете винаги накъде сте задали пътя на войските, патфайндингът им е почти като моя, но при наличието на 3 промила алкохол в кръвта ми. След дълги и безпредметни усилия да свикна с това, стигнах до единственото смислено решение - „RFM"! Иначе казано „Read the Fucking Manual". Е, прочетох за бързите клавиши, но не си реших проблема и така или иначе трябваше да свикна с неудобствата.

В заключение мога да ви кажа, че Castle Strike е една чудесна игрица. Надявам се и пролетта да не е единствената причина, поради която тя да ми е харесала [бе и ти си сладък - бел. игрицата]. Всъщност, излъгах. Надявам се да е точно така.

SPAWN ARMAGEDDON
115.00 лв

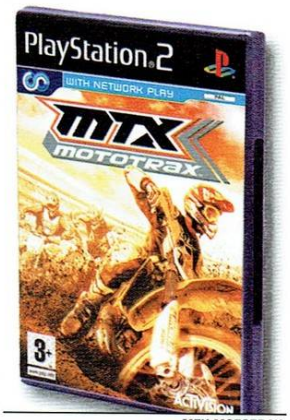
007 EVERYTHING OR NOTHING
109.00 лв

FINAL FANTASY X-2
105.00 лв



LMA MANAGER 2004
109.00 лв

MAXIMO VS ARMY OF ZIN
109.00 лв



MTX MOTOTRAX
109.00 лв

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.

WWW.PULSAR.BG

ПУЛСАР

МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

Автор: Krasleto & Ikarus

Никоя не-близардска игра не е запленявала толкова хора по света, както това направи **Counter Strike**. Никоя друга игра не е била подхвърляна през три фирми производителки, за да излезе под името на четвърта. Може би никоя друга игра не е изпълнявала на пълните сто процента това, което се е очаквало за нея. И определено никоя друга не ми е бъгвала ноутпада, карайки ме да я ревюирам два пъти.

Нулеви условия за съпреживяване

Умът ми не побира как можеш да вкараш най-играния мултиплейър екшън в рамките на солова кампания и да очакваш, че резултатът ще задоволи маниаците на тема „кънтър". Чувството никога не би могло да бъде същото. Няма кого да напсуваш, че се е каширал или ти е убил по възможно най-късметлийския начин. Няма на кого да се похвалиш, че безразсъдният ти берсеркерски ръш е взел четирима нещастника. Няма я трънката просто. И онази доволно-садистична усмивка, породена от заветните 300 доларчета, светващи на екрана след всеки фраг не озарява лицето ти. НЯМА Я! Вместо това – поредният средностатистически шутър. Вместо хора – ботове. Ай сиктир!

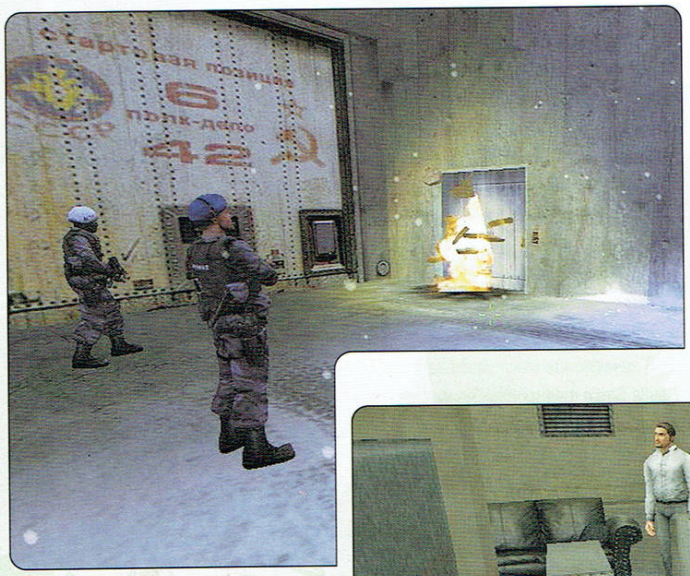
Бит и ежедневие

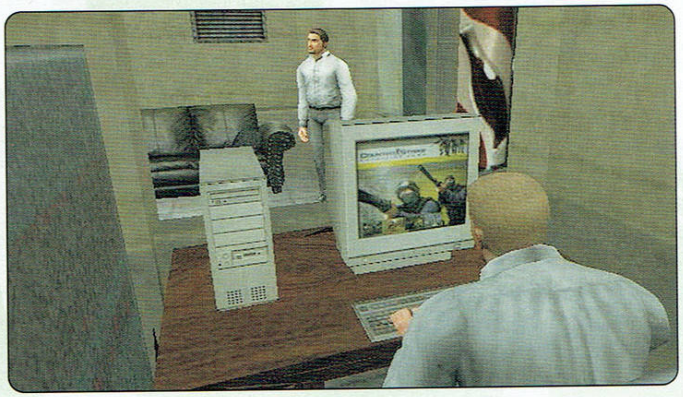
И да цивря, и да не цивря, играта е пред мен. Щраквам до болка познатата иконка, оправям до болка познатите контроли и сядам да жуля каунтър страйк – май прешъз, май лав енд май бест френд в продължение на изгубих-им-броя-колко-безсънни-дни-и-нощи. Трудност – експерт, задача – направи 12 фрага. Но проблемо бе, мооооой! Аз съм първи в класациите на оптилан бе (здрасти ManobroW). Три от тях да са хедшоти/глави – хахаха, я стига, знам че мозъкът ти е център на тежестта, затова се стремя да те олекотя малко. Какво – със файвсевън ли беееe? Та аз съм го измислил тоя пистолет, нищо че съм играл около 3 пъти с него (и трите в следствие на „нововъведенията" на *Valve*, които решиха, че трябва да сменят номерацията на оръжията в последната версия на играта). Първа, втора, трета, после направо пета - едно време така превключвах на поршето, сега горе-долу със същата скорост минавам картите. Чет'ри-пет часа и *гейм овър*!

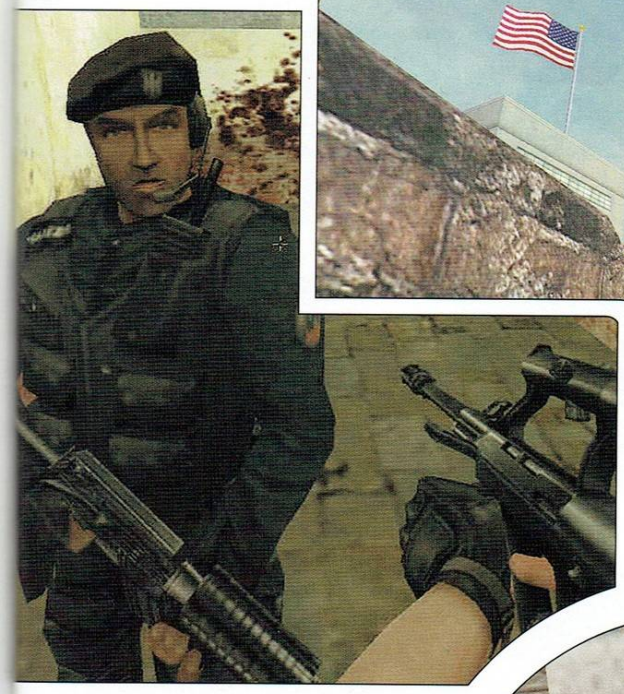
Но, поспри сърце... да нагазим в киреча и да караме по същество.

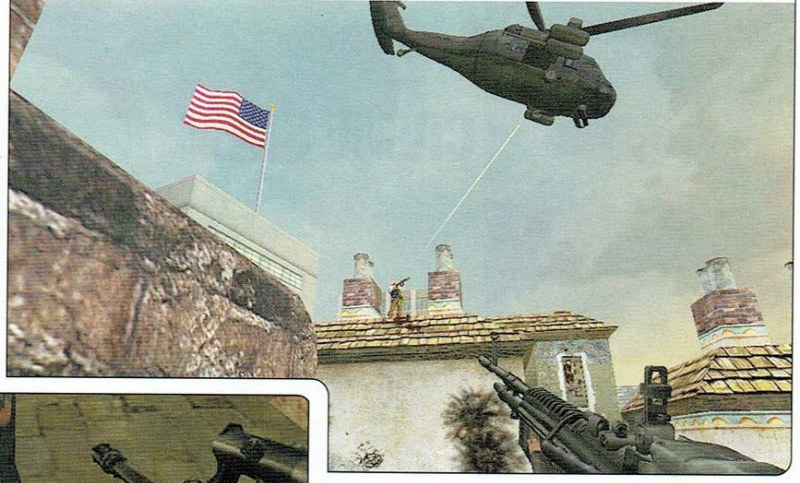
И тъй, Кънди шъна е просто един

Е, доживяхме. **Condition Zero** е факт. Труден бе пътят му до рафтовете в специализираните магазини. На няколко пъти играта бе заплашена от преждевременна смърт, веднъж от аборт, докато родилните мъки в крайна сметка най-сетне приключиха и днес можем да видим отрочето. Проектът е замислен и наченат от Gearbox (създателите на Opposing Force) като сингълплейър кампания. Когато обаче Gearbox се заеха с портването на **Halo** за PC, те прекратиха работата си по **CZ**. Работата бе прехвърлена на *Ritual Entertainment*, известни с направата на култовия Sin, и на пръв поглед всичко изглеждаше наред. Времето обаче минаваше, а от играта – ни анонс, ни полигон. Феновете замърмориха. *Valve* се принудиха да пуснат част от подготвените за **CZ** материали (малко нови карти, 1-2 оръжия, щита) под формата на CS 1.06. После дойде прословутият „пробив" в сигурността и алфата на **Half-Life 2**, заедно с бетата на **Condition Zero**, изтекоха в нет-пространството. *Valve* видимо се вкисна и за капак биха дузпата на *Ritual*, което ги изправи за пореден път пред нетърпението на феновете и най-вече това на *ATI*. И те направиха това, което повечето хора под напрежение правят – сбъркаха. Вместо да прекратят официално работата по **CZ**, те възложиха довършването му на *Turtle Rock Studios*, поизвестни с пригаждането на **CS** за Xbox. **Какво са свършили Turtle Rock?** След стартиране и конфигуриране има няколко възможности. Първата е нещо като кампания, напомняща „сингъла" на **Unreal Tournament**. Трябва последователно да се премине през шест серии от по три карти, като завършването на първата отключва втората и т.н. Цялата тази авантюра е достъпна при четири възможни нива на трудност. След всяка спечелена карта получавате по една точка престиж. С тези точки си „закупувате" съотборници, като първоначално достъпните са пълни леваци и струват по една точка, а към края имате достъп до истински зли ботове за по четири, дори и пет точки. Всеки бот има показатели за умение, отборна работа и смелост, както и предпочитано оръжие. Отделно от стандартните условия за победа, всяка карта има и специфични „предизвикателства", които трябва да изпълните, за да спечелите. При по-високо ниво на трудност те стават все по-засукани и варират от „убийте X терористи" и „убийте X човека с X оръжие/клас оръжие" до тотални лудници, изис-









шибан ботмач. И пет нови карти. Всъщност са осемнайсет, ама тия, които се играят масово и са ценни, са реално пет – *de_aztec, de_dust, de_prodigy, de_dust2, de_inferno* и *de_cbble*, само че последната не е пипната нито откъм графика, нито откъм геометрия, така че нея не я броя. Теглим чертата и какво виждаме – *Valve* ни пробутват 100-тина мегабайта „новости", които се предлагат на два диска за 40 долара. Или 30, ако решите да си ги изтеглите през *Steam Content Server*-а им.

А сега и добрите новини – ботовете са нереални! Та те играят по-добре от половината нещастници, които съм затрил през оптиланския си живот (никът е *GoL.Souledge*, балъченца мои, и да – знам, че е копирайт Джери Карлунд, но пък знам и това, че съм ви го набил достатъчно в главите). Пичовете комуникират, съобщават ви/си по всяко време какво и къде правят. Дори се ослушват за стъпки и викат подкрепление, когато се налага. По-дяволите, познавам хора, които понякога не могат да преценят правилния звук. Второ – ***бот***евите четници оглеждат всяко подозрително „каше" – от най-известните и използвани ъгълчета, до най-пренебрегваните и същевременно най-опасни такива. И чест им прави, че симулират движението на мишката, а не умерват за части от секундата, както предшествениците си. Стрелят правилно – на кратки откоси надалеч и на поразия от близо. Понякога се панират и умират като кашкавалчета, но не сме ли така всички? Липсва им само онзи така специфичен усет за играта, креативността и разнообразието при отиграване на ситуациите, който може да притежава единствено живият играч. Въпреки че са квалифицирани по *умение, смелост* и *точност*, те все пак си остават просто един код.

А картите – красота братя, красота – шарения и свежест отвсякъде. В Inferno дори има евкалиптови дръвчета. Доживяхме да видим качествени текстури и разчупена, геометрия. Най ме радват иначе низвергнатите от CS-обществото карти – de_aztec (заради лошите си фпс-и и дизайн на 1.6), de_prodigy (заради прекалено многото „прокапки" а.к.а „места за дупчене") и de_dust (заради прекалено едностранната и еднотипна игра) получават втори шанс да се заиграят по турнири.

- Krasleto

кващи определен брой изстрели в глава за определено време и други подобни. На „expert" могат да поизпотят и най-закоравелите играчи на **CS**. Всички карти са получили лек фейс лифт под формата нови текстури и ефекти, като например дъжда и стелещата се мъглица. Резултатите са задоволителни и картите изглеждат значително по-добре. Въпреки това едва ли ще се намери човек, който да не разпознае вече силно остарелия **Half-Life** енджин. Освен вече споменатия режим, имате възможността да играете тренировъчна игра когато си пожелаете. Избирате си карта, брой ботове, конфигурирате желаните от вас настройки и трудност и се впускате в мелето, без необходимостта да чакате лан другарчетата си или да се озъртате за сървър, който не е препълнен с всевъзможни чийтъри. Ботовете прекрасно познават картите, адекватно и бързо реагират на създалите се ситуации, прикриват се... Наводняват ефира със съобщения за това къде е врагът, колко неприятели остават, къде се навъртат и т.н.

При залагане на бомбата всеки от тях се втурва светкавично към най-близкото място за залагане, като първи стигналият проверява и оповестява по радиото дали бомбата е там или не, което често ви спестява много тичане/загубата. Донякъде успяват да изградят илюзията, че играете срещу хора. Безспорно най-добрите (и вече официални) ботове за **CS**. Другата ви алтернатива е опцията за онлайн игра, която по същество си е **CS 1.6**, т.е. в нея няма нищо, което вече да не сме виждали. За по-любопитните още по време на инсталацията се предоставя възможността да си качат и „Deleted Scenes", което всъщност е недовършената работа на хората от *Ritual*. Това е серията от единични сингълплейър мисии, които видяхме в изтеклата бета. Горещи точки по света, лоши терористи, ингейм брифинги в мисиите, разни интересни разузнавателни джаджи като фибро-оптична камера и мини с дистанционен детонатор, някои интересни и свежи хрумвания по иначе ужасяващите интериори, някои бъгове... Нещо като сингъл, нещо като нищо.

Ако трябва да обобщя, бих казал, че **Condition Zero** е просто един доста добър начин да потренирате с ботове на познати, макар и обновени, карти. Играта не предлага почти нищо, което вече да не сме видели под една или друга форма в самия **CS**.

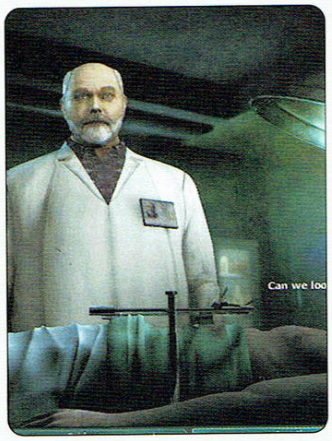
- Ikarus

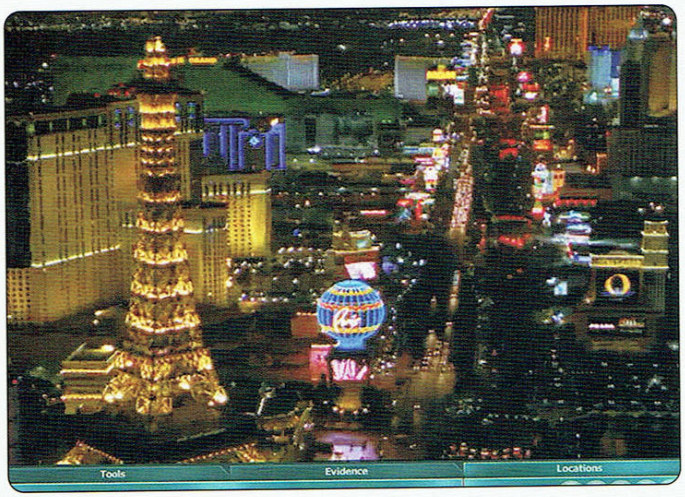
dev turtle rock **pub** vivendi universal **жанр** екшън **url** www.cs-conditionzero.com **pc** 800mhz, 128mb ram, 32mb ram **cd** 2 **усвояване** 15 минути **прилича на** counter-strike

C.S.I: CRIME SCENE INVESTIGATION DARK MOTIVES

Автор: Snake

Първата част на C.S.I. беше изненадващо добър криминален куест, базиран на едноименен сериал, разпространяван по родните телевизии като *От местопрестъплението*. Dark Motives е сравнително приемливо продължение на идеята за младия следовател в твое лице, градящ кариера в редиците на ласвегаските криминалисти, но не се връзвай особено много на обяснения, че това всъщност е втората част на Crime Scene Investigation. Не е. Тъмните мотиви са поскоро нещо като пакет с пет допълнителни мисии. В случай, че производителите не смятат така, могат да ми се обадят и любезно да ми пояснят коя точно от незабележимите козметични промени по интерфейса, геймплея и графиката трябваше да ме освободи от чувството ми за дежа вю. Не, че им се сърдя особено на момците от 369 software. Аз съм стар фен на заплетените истории за кървави убийства и нямах нищо против да получа още от същото. Единственият ми проблем беше, че повечето от преждеспоменатите козметични проблеми (освен тези в графиката, която сега наистина изглежда забележително поприятно) не са внесли в геймплея нищо добро. Производителите са се опитали да прибавят в доста праволинейния си и елементарен геймплей доза класическа пъзелова адвенчърност. И са се осрали тотално. Така например чудесната и реалистична система за анализ на отпечатъци от оригиналната игра - за да е по-интересно явно - е сведена до вида на онези архаични загадки от списанията, искащи от теб да откриеш десетте разлики между две грозни картинки. Ще ме прощавате, ама нещо идеята как оборудван с последните технологични чудеса следовател сравнява на око чертичките на отпечатъците на монитора си, докато феберейската електронна база данни се бара по топките и му гледа сеира, успява да ме изхвърли с шут от историята, в която съм се потопил. Друга подобна измишльотина е комбинирането на предмети от инвентара. Няма лошо, в повечето адвенчъри го има. Но тук, ако не се сетиш да комбинираш парченцето тел с пружината, от която е срязано и след това не погледнеш мястото на срязване с лупата си, а просто тръснеш доказателствата в насипен вид пред специалиста в лабораторията, той ще те гледа умно и няма да ти каже нищо. Стига бе. Или пък новата система за натрупване на доказателства, необходими за да се добереш до заповед за обиск или арест. Става дума за триъгълника жертва-заподозрян-местопрестъпление, всяка една от чиито страни се запълва в зависимост от количеството доказателства, които си събрал. Звучи добре, но на практика означава, че ако намериш оръжието на престъплението и отпечатъците на заподозрения по него, може и да не успееш да получиш заповед за арест, защото си пропуснал някоя особено важна в доказателствено отношение подробност, като например да провериш котката му за глисти. Докато първият C.S.I. можеше да се мине само на базата на мейджър уликите, а дреболиите бяха поскоро тест за твоята наблюдателност и шанс да повишиш точките, които ти се дават в края на всеки случай, тук трябва да намериш и събереш едва ли не всичко, иначе просто няма мърдане напред. Като си говорим за тестове за наблюдателност, е хубаво да те предупредя, че в края на всеки случай ще издевателстват над теб точно с такъв, състоящ се от въпроси от типа на „Колко саксии имаше в кабинета на еди-кой-си". Чудничко. Нищо против усложняването на геймплея, но хайде другия път да го направите без да посягате на криминологичния ми реализъм, защото той всъщност е единственото нещо, заради което се занимавам с тази игра.





Вторият проблем на Dark Motives идва от безумно скучния, муден и безидеен откриващ случай, който като нищо може да те откаже от цялата игра. Там, където първият C.S.I. те хвърляше направо в дълбокото и те удряше в диафрагмата с откриващ кадър на убита по особено гаден начин красавица, този те праща да разследваш някакъв поожулил се при каскада за риалити шоу рокер. По-натам става по-интересно (и кърваво) стига да имаш нерви да се преборишс първия час от геймплея. Аз лично се позабавлявах добре в някои моменти, но ясно съзнавам, че става дума по-скоро за личната ми фенщина към тематиката, отколкото за някакви бог знае какви геймплейни постижения.

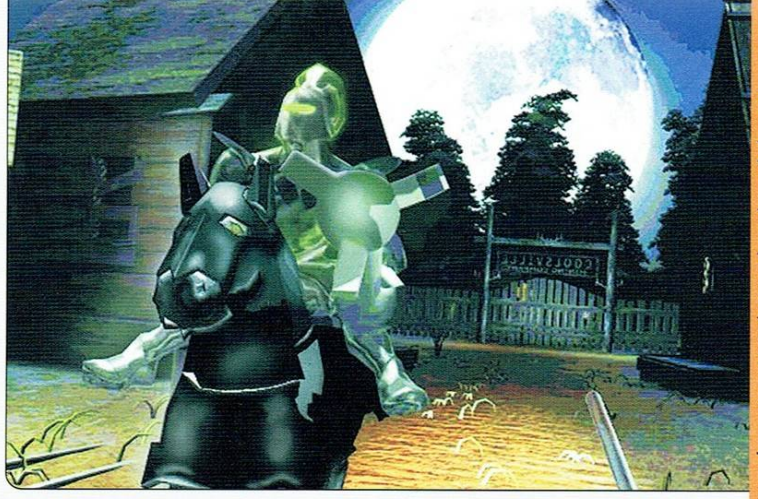
Третият са чудовищните бъгове, благодарение на които в добрия случай ще ти изчезват надписите от менютата и ще ти забива компа, а в лошия изобщо няма да можеш да преборишсъответния случай, защото нещо в доказателствената верига се е прецакало и не можеш да продължиш. На всичкото отгоре, както и в първата част, и тук отличното справяне с всичките пет случая ще ти се появи някакъв бонус бутон, отключващ някакви допълнителни материали. Само дето в този случай при натискането му ти се отключва някакъв error, който блокира играта. Абе криминално-трилърска работа, ама недоклатена.

60%

dev 369 interactive pub ubi soft жанр куест url --- pc 800mhz, 128mb ram, 32mb ram примка на csi

SCOOBY DOO 2
MONSTERS UNLEASHED

Автор: bROkO



dev thq pub thq жанр пълна простотия url --- pc 400mhz, 128mb ram, 32mb ram прилича на timon & pumba's jungle adventure

Вместо предисловие:

Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed (SD2:MU) е една от най-безбожно тъпите игри, които някога, макар и принудително, са намирали място на харда ми. Стига ли ви? Да, ама няма как, ще трябва да чуете и останалото.

SD2:MU е дело на небезизвестните *THQ* и се явява нещо като тийзър за предстоящия нов игрално-анимационен филм, който ще носи същото заглавие. Сега, отделен въпрос е доколко нещо свързано с голямото, вероятно вмирисано и бълхливо куче и малоумните му стопани/приятели може да ме тийзне, но допускам, че има и хора, които му се кефят.

За съжаление не се шегувам, **SD2:MU** е ужасно заглавие.

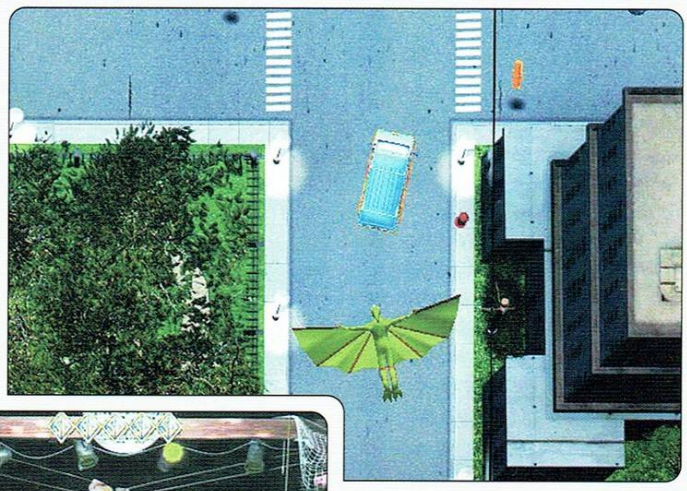
Трите ми мозъчни клетки се депресираха от скука:

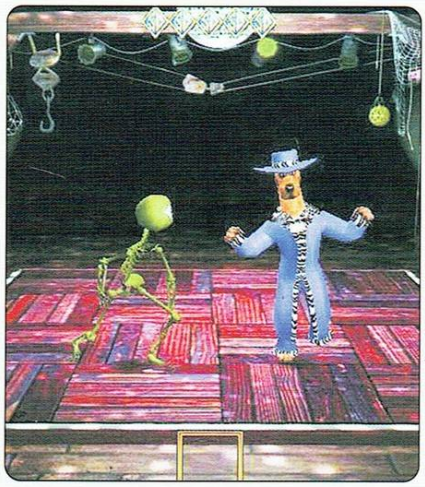
И после едната се самоуби от отчаяние. Нали разбирате, **SD2:MU** не е адвенчър, определено не е куест (макар, че не бих се изненадал ако стигнат дотам да я нарекат и така), специализираните сайтове я определят като екшън, ама тя и това не е. Тя е игра от типа стой-с-лимона-Шаги-и-кучката-Скуби-и-ловиви-падащи-хора-с-леген-с-вода, или пък примерно кликни-върху-падналите-колони-с-мишката-че-тъпият-добитък-да-стигне-другия-край-на-екрана.

Ега ти!

Колегите просто се изгавриха с мене. Отново! Остро и анал... да де – радикално.

Та така, първото нещо, което прави впечатление в **SD2:MU**, когато си я пуснеш, е липсата на меню. Хм, доста иновативно, бих казал. Менюто става достъпно *след* като изгледате интрото и се зареди първото ниво. Може и да бъркам, но честно казано превъртях играта от втория път (отнема 2-3 часа, и то - при положение, че си глупав колкото мен), когато си я пуснах, защото първият път милостиво изгасна токът и ме остави без избор – отидох до колегата Un-DeaD да пийнем по биричка. Да живеят Енергото!!!



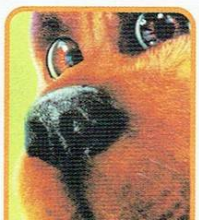


SD2:MU всъщност се състои от множество *мини-* или *под-игри*, коя от коя по-малоумна. Освен ловенето на падащи хода и местенето на предмети с мишката, можете примерно да събирате разпилени части от статуи в музей и да ги сложите, или да цъкате инфантилно по някакви чудовища, които се появяват тук-там по екрана, преди те да са уплашили Скууби. Мдаа – повдигащо адреналина. More unreal than **Unreal**, нали така беше. Освен това на някои от „локациите" може да търсите улики и ключове към разгадаването на някое проблемче, като движите мишката по монитора и кликате там, където пише look at еди-какво си. Зная, че звучи трудоемко, но отключва някакви снимки, явно от новия филм. Уааааау! Освен това се носят слухове за някакъв мега-таен хипер-мега-мощен и як секрет, ако превъртиш играта със всички подред, ама понеже нивата са едни и същи – ай сиктир баджанак, ноу уей дето се вика.

Графиката е ужасно куца и ръбата, смесица от 2D и 3D, ама толкоз кичозна, та чак грозна. Докато някое от кретенчетата говори, долу се появява негово портретче, рендвано от истинска снимка, а *нещата*, разхождащи се по екрана, нямат нищо общо нито с рисуваните герои, нито с истинските. Чудовищата също са активни участници в бясната надпревара по невзрачност и грозота, а и са до болка познати на гледалите анимацийките (това последното принципно някой фен би го изтъкнал като плюс, но аз не съм фен. Да, освен това съм и пристрастен, в случай, че не си е проличало).

За звука - или лошо, или нищо. Използвани са гласовете на актьорите, които играят във филма, но това по никакъв начин не спасява плачевното състояние на аудиото. Пичовете и пичките звучат супер дървено, освен това като чуя Jinkees! или Zoinks! вече и ми настръхват космите под мишниците *(?!?! – Колега? В кой век живееш ти бе? Неандерталец такъв! Чувствам се морално задължен да те приобщя към лоното на феминизацията, ще споделя личната си кола-маска с теб. – бел. ред.)*. Ужасно е.

А! Прекрасен начин да завърша тази статия. Надявам се, да съм успял да ви откажа от **SD2:MU**. Ако не съм, проблемът си е ваш и най-вероятно е психиатричен.



3%

IL-2 SUTRMOVIK FORGOTTEN BATTLES
ACE EXPANSION PACK

Автор: Alex III

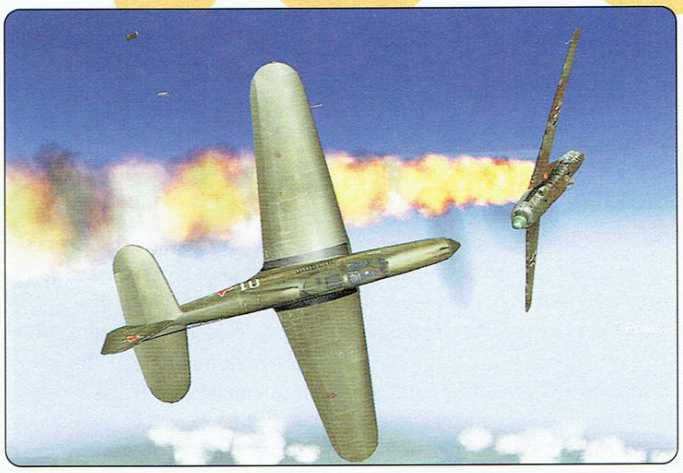
Експанжънът „Ас“ идва навреме, за да разшири още веднъж кръгозора ви в областта на авиацията от средата на миналия век и да ви даде още интересни часове и дни в кабините на някогашните бойни самолети.

Все пак, какво е новото в най-добрия симулатор на витлови самолети? Като начало, той вече не симулира само машини с бензинови двигатели – към вече наличния реактивен Ме-262 са добавени варианти на всевъзможни експериментални, екзотични, неизвестни и нелогични аероплани, свързани с епохата. Третият райх се е снабдил с Ме-163 (ракетен самолет с 6-минутен запас от гориво), Не-162 (по концепция – „народен“ реактивен изтребител, който трябвало да се сглобява по гаражи, махали и седенки, но, естествено, не го е правил), Go-229 (реактивно летящо крило, което кара и днешните авиоинженери да цъкат с език). Съюзниците са леко ощетени откъм подобна екзотика, но все пак измиват срама от челото с експерименталния YP-80. За илюстрация на възможностите на гореспоменатите машини, „Асът“ включва няколко единични мисии от тип „какво, ако“ с общ надслов „Луфтвафе '46“ - какво би станало, ако германците някак бяха успели да отблъснат руското и съюзническото настъпление през пролетта на 1945-а и войната беше продължила. Реактивните битки имат какво да покажат – височините и скоростите са с пъти по-високи от тези, с които сте свикнали, самолетите са капризни и крехки (като нищо можете да запалите двигател с невнимателно действие с ръчката за газта), претоварванията – зверски, изисква се различен тактически подход към боя и като цяло сраженията са мълниеносно-брутални.

По отношение на въздушните машини другата съществена добавка са самолетите от тихоокеанския театър на бойните действия. Любителите на историческия реализъм вече могат да опитат японските Ki-86 и A6 Zero срещу американските P-51 и P-38 над специално създадения за целта океански островен ландшафт

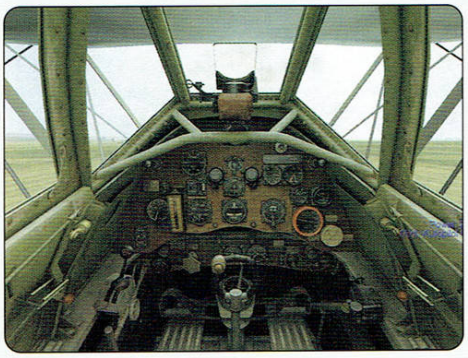
Новостите сред европейските витлови летящи машини са представени (най-сетне!) от Bf-110, Ta-152 (който си има дори своя кампания), както и от английския Spitfire Mk.V (в няколко модификации). Разбира се, и тук има екзотика - самолетът-бомба Mistel (композитна машина – модифициран безпилотен бомбардировач и изтребител, който се отделя от бомбардировача, след като го насочи към целта), двуфюзелажна версия на Ме-109 – Bf-109Z, и т.н.

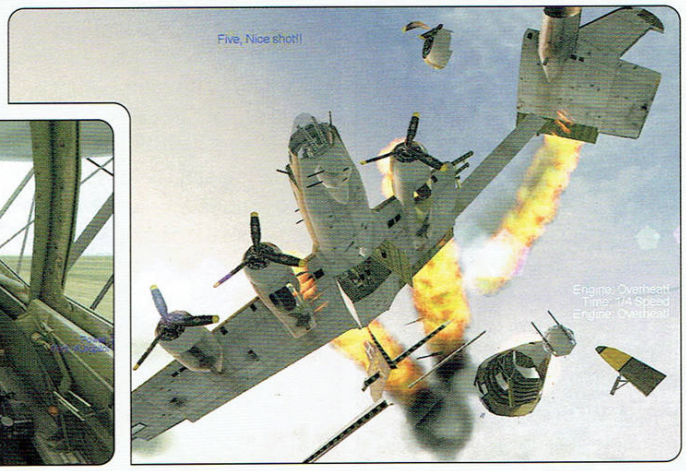
„Ас“ предлага още няколко самолета на по-периферни сили в конфликта – от сорта на италиански и финландски. Бойни действия вече могат да се водят не само над Русия и източната част на Европа, но и над Нормандия и Ардените. За част от новите машини има специални единични мисии от различни периоди на войната (примерно – финландското нахлуване в СССР 1941-ва година), които са интересни не само от игрова, но и от историческа гледна точка. Общият брой на новите самолети, заедно с модификациите им, е 20. Има и 7, които само ИИ може да управлява. Сред тях най-известните са B-17G и реактивната бомба V-1 (Ще можете да опитате да се справяте с Фау-1, както някога са го правили британските асове. Те са използвали скороста на изтребители, за да се изравнят с бомбата и с внимателна маневра да бутнат крилото ѝ нагоре или надолу, за да я отклонят от курса).



Но, както казва рекламата, това не е всичко! Мултиплейърът също има какво да се похвали. Освен споменатата тихоокеанска карта, „Ас“ включва и десет нови кооперативни мисии (на нови и стари карти), както и възможността за генериране на динамична кампания за игра в мрежа, с което разнообразието в сингъл- и мултиплейър на практика се изравняват. Комбинирано с факта, че ИИ определено е задобрял от времето на Forgotten Battles, това обяснява защо играта е такова разкошно забавление както самостоятелно, така и с приятели, в мрежа.

Странно е колко страхотна игра изглеждаше оригиналният Ил-2, когато излезе преди повече от 2 години – за времето си той беше перфектен. Въпреки това създателите му успяват да го направят по-добър с всяка следваща добавка към него. Първоначалният симулатор на нисколетящи едномоторни руски и германски изтребители и щурмовици постепенно се превърна в нещо като игрална енциклопедия на въздушните битки със стари самолети – в него има всичко: от двуплощници от времето след първата световна война, през височинни изтребители, многомоторни пикиращи и обикновени бомбардировачи, разузнавателни машини, та чак до изпреварили времето си, често експериментални или даже неизпитани на практика ракетни, реактивни и витлови самолети. Не мога да си представя момента, когато ще деинсталирам Ил-2 от компютъра си. Той е в уникалната позиция на заглавие, което не можеш да спреш да играеш, защото си го „превъртял“, овладял напълно или даже си видял цялото. Можеш да спреш да играеш само когато искаш да си починеш с нещо друго, но в крайна сметка знаеш, че пак ще се върнеш към него, защото то има какво ново да ти даде...





94%

dev 1c: maddox games pub ubi soft жанр симулатор url www.il2sturmovik.com pc 800mhz, 256mb ram, 32mb video прилича на combat flight sim 3

GANGLAND

Автор: Damond

Ще ти направя предложение, на което не можеш да откажеш...

Например да си поиграем на въпроси и отговори. **Първи въпрос:** Имало петима братя италианци. Трима от тях убили четвъртия и се скатали в Страната на неограничените възможности. Познай защо пристигнал и петият? Правилно, отмъщение се нарича. Няма нищо лошо в това да утрепеш някого, всекиму се случва от време на време, но да избягаш от родната Сицилия в опит да се измъкнеш от възмездието си е чист позор. Още повече, ако си отвориш устата пред полицията - направо можеш да кажеш здрасти на омертата. Как не си я чувал тая дума бре? Закона на мълчанието – никога не пей пред ченгетата. На този закон мафията се е крепяла в продължение на десетилетия, за да се превърне в институция. Сега схващаш ли защо нашият мургав сладур е зарязал мамините тортелини и се е вдигнал чак до Новия свят да търси братчетата в тази игра - хибрид между стратегия и симулация с ролеви елементи. Сингъл кампанията проследява историята на описания по-горе мафиот - петият брат, с рождено име Марио. Той започва кариерата си при вуйчо си, дон Винченцо, занимавайки се с обичайните дейности: рекет, престрелки с полицията, тук-там и по някоя локална война със съседна банда. По-късно начинаещият „мафиозо" успява да докопа и по някое превозно средство (хайл, GTA), което освен за придвижване върши работа и при улични битки. С времето към нашия човек се присъединява разнообразна паплач с богат набор от техники за водене на бой. Отличителна черта - страдат от тежка форма на периодичен идиотизъм. Обясни ми сега как би постъпил, ако здравето ти клони към нула и притежаваш рядката способност да се промъкваш, прикриваш и други подобни? Тц, не позна - право в мелето с голи юмруци, обирайки всички куршуми, така се прави. Марио не прави изключение – абониран е за същия комплект самоубийствени наклонности - например самоволно откриване на огън насред улицата, в близост до група полицаи. След една подобна престрелка, нервите на вуйчо му не издържаха и го гръмна. Да имаше сейв по време на мисия, нещастието щеше да се понася значително по-леко, но не би.

Стигаме до най-важния момент за всеки член на мафията - собствена фамилия. Лошата новина е, че никой не може да постигне подобно нещо, ако не е женен. Започват се нескончаемите мъки покрай издирване на подходяща половинка, избиране на годежен пръстен и прочие формалности. При евентуален успех, тя ти се лепва като гербова марка и те следва плътно, докато не се венчаете. Ако си задаваш въпроса какви са плюсовете от цялата тази агония, отговарям с една дума - поколение. В зависимост от типа жена, се пръква отроче, надарено в определена област. Да се похваля - моята е интелектуалка и ми роди адвокатче. Добра работа върши, тъкмо не се налага да плащам за подобни услуги на онези хиени, правистите.

Графика: изометрична перспектива, сполучливо анимирани персонажи в 3D. Не мога да се сдържа обаче от един коментар - в Райския град преобладават близнаците. Или поне мафията си пада основно по такива - никакъв шеф не си, ако охраната ти не се състои от тризнаци, четиризнаци и прочие клонинги. Може и по калъп да ги правят - яки и тъпи, готови да спрат откос с голи гърди. Едно нещо ме потресе до дъното на душата ми - личната ми мутра, вместо да заобиколи дон Винченцо, го прегази най-безцеремонно. Моля, само не го наричай клипинг, това си е направо емулация на валяк.

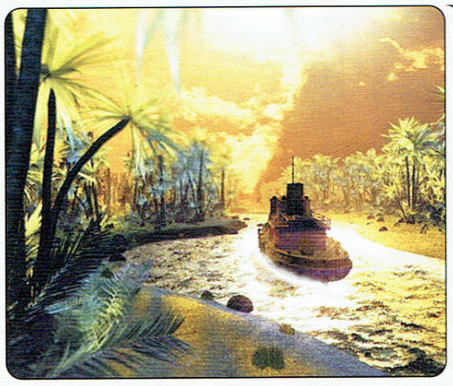
Звук. Добре озвучени персонажи. Когато въобще някой си е направил труда да ги озвучава. Изстрелите - леко еднообразни, но поне успяха да събудят позаспалите ми условни рефлекси - като чуех та-та-та, първата асоциация бе, че Гошо пак ме е открил и пука с пластмасовото автоматче иззад някое дърво. Само един въпрос имам към производителите - хора, чий болен мозък е решил, че техното се връзва идеално с мафията? Да не смятате, че Коза Ностра в свободното си време посещават рейв партита, наливайки се с тонизиращи напитки вместо уиски и заменили благоуханния дъх на пурите си с по-острата миризма, носеща се на талази из залата.

Въпреки всичко игрицата е забавна, има атмосфера и спокойно може да убие някой и друг час.

69%

CRYSTAL KEY 2
THE FAR REALM

Автор: bROkO



Не зная дали сте играли Riven или още по-добре, оригиналния Mist, но когато ще си говорим за така наречените „филмирани" (или пре-рендвани) куестове, тези две игри са това, което е Doom за фърст пърсън шутърите и Dune 2 - за стратегиите. Навремето с един приятел превъртяхме Riven за шест безсънни нощи, запасени с кафе и кола. В този куест имаше пет диалога на кръст, но той беше толкова красив и увличащ, че още помня приятните часове, прекарани с него. Казвам ви всичко това, защото CK2:TFR просто не успява да стъпи и на малкото пръстче на Ривъна. Първо - като за пре-рендван куест игрицата си е постничка - не грозна, но е някак размита и безлична. Хората, които срещаш по пътя си и с които разговаряш, са ръбати, с малко анимации сякаш са били забравени покрай всичко останало и са претупани в последния момент от чистачката на офиса.

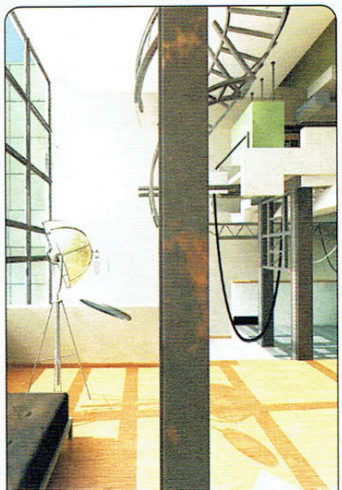
Колкото до историята (а има ли нещо по-важно от нея в един куест?) - ами мен не успя да ме запали. Няма да ви издавам много, в случай че сте някой дай-хард фен на жанра, но ето как стоят нещата в общи линии - вие сте Кол Лайфсън - най-обикновен човечец, който живее на Евани - някаква планета, на която всички се обичат, работят дружно с песен на уста и други подобни простотии. Един ден обаче, идва лошият чичка Озгар и обявява война, която за всеобщо учудване еванските хипита печелят. НО! (Тъ-дъ-дъ-дъъъм!). Преди да загуби окончателно, Озгар поставя някакви сателити в орбита на планетата и скоро след като той се оттегля всички на Евани бавно, но неумолимо започват да стават апатични, да не се занимават с нищо или да работят като бездушни автомати. Единствено вашето семейство не е засегнато, понеже не е било на планетата, когато целият този шит е станал. Като истински и добри рицари на справедливостта вашите родители решават, че трябва да оправят нещата и започват дълго и безрезултатно търсене на корените на проблема, както и на метод за разрешаването му (сателитите, алоооооо, сателитите са, бе! - бел. изнервения bROkO) И така, един ден вие се събуждате и тати и мами ги няма. Учуден и обезсърчен, тъкмо се чудите какво да правите, когато (Тъ-Дъ-дъ-дъъъъм!) от близкия портал изскача една мадама (която може би е трябвало да бъде симпатична, обаче съжалявам, не се е получило) и ви обяснява, че няма място за обяснения. Мдаа. И в този момент я отвличат. (Тъ-Дъ-Дъ-дъъъм!) От нея изпадат един бележник и един кристален ключ, който активира портала и така започва всичко.

Преминаваме към самия геймплей, който също има своите трески за дялане. Имаме си значи един грозен курсор, залепен в средата на екрана и една черна лента долу, която ни е инвентар. Тъпото е, че курсора не може да шава, а седи винаги в средата на екрана и всичко прилича на някакъв куц космически симулатор. Сякаш не управлявате героя си, а пиян космически гораб с един работещ двигател. Когато курсорът попадне на нещо, с което можете да взаимодействате, той променя цвета си от синьо в зелено. Придвижването става по същия начин - когато можете да шавате в дадена посока омразният син ромб отново става зелен, вие кликате и вече сте се преместили в съответната посока. Освен това когато кликнете върху някой персонаж и Кол завърже разговор с него няма избор на реплики, няма нищо! Е, извинявайте, ама това вече на нищо не прилича. И играта ще ми претендира да е куест. Това е просто глупаво.

Загадките в CK2:TFR, за моя изненада, са на прилично ниво. Е, срещат се неща от сорта на „намери ми сандъка с нещата между хилядата подобни, донеси ми го; да, ама аз не го искам, занеси го на брат ми", но като цяло има досат интересни пъзели, както и един-два, които направо ще ви накъдрят мозъка.

Звуците и те не са доизкусурени. Почти през цялото време ви съпътства една гробовна музика, която би накарала и най-позитивно настроения човек да си прежеве вените някоя дъждовна утрин, а самите ин-гейм звуци са... изкуствени. Не вдъхват доверие. Озвучаването на персонажите е лошо. Не стига, че извънземните раси изглеждат като извадени от нискобюджетен сай-фай сериал, ами и звучат като такива. Още черни точки.

И така неусетно, драги читатели, свършват общите ни терзания - аз да ви описвам това недоклатено недоразумение, и вие да ми четете глупостите. Я си пуснете пак Sanitarium или Curse of the Monkey Island и ми се махайте от главата.



60%

dev earthlight prod. pub dreamcatcher жанр куест url --- pc 800mhz, 64mb ram, 32mb ram примка на egyptian prophecy

SWEN XXX

Автор: Irenicus & Мед

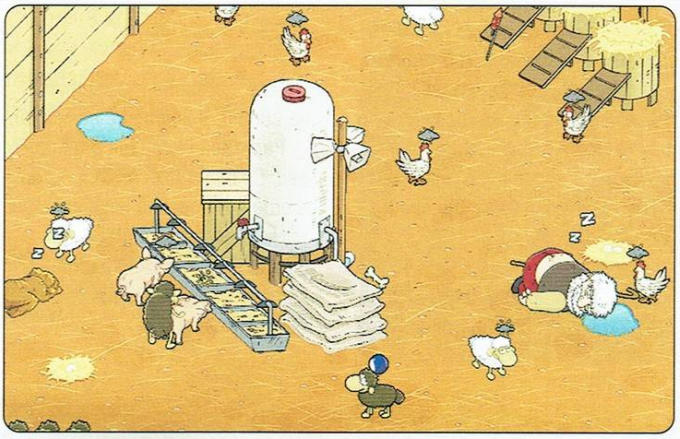
„Когато бях овчица и стадото плодях, пастирът ме подгони, щот кучето е**х“

Пролет е. Хормоните летят на рояци из въздуха. Девойките са разопаковани. Слънцето пече приятно, а бирата върви ли върви. Изобщо рахатлък. Как да нарушиш такова блаженство с мозъчни спазми? Как да устоиш на час разтоварване, премятайки овце на неуморния. Sven 3...

Какво толкова може да се измисли още в една игра, в която управлявате черната мъжка овца и обикаляте с нея пухкавите, бели, страстно блеещи и помахващи закачливо с опашчици, женски овчици с единствената цел да ги ощастливите, докато овчарят ви гони с гегата да ви ступа? Отговорът е – има какво! Третата част на Sven Bomwollen е разделена на няколко, ще ги наречем – „кампании“, представляващи местности от по 11 мисии, в които трябва да поддържате имиджа си на полови атлети. Всичко, що е в обора – овце, кокошки, прасета минава под ножа. Никаква прошка и за козлетата. И за костенурките. Ей, богу – без право на възражение остават и пингвините. Тъй ами, кво ще ни се правят на монахини?! Пазителите са ни добре познати – кучето, овчарят, малкото момиченце (не, не може! Това дори не си го и помисляйте!) и извънземните, които в последните мисии са по четирима или петима на карта. Бонусите са си останали непроменени: *ракета*, увеличаваща скоростта; *розичка*, която прави овцете по-„благоразположени“; *подарьче*, което дава допълнително време; *гъба миризливка*, която прави коча ви по-непривлекателен; и *анти-потентна гъба,* която го забавя. **Внимание!** Влиянието на две анти-потентни гъби, взети в бърза последователност, се прехвърля върху враговете, а две рози правят всички овце щастливи.

Като изключим разнообразието на нивата обаче, в аудио-визуално отношение играта не е мръднала, но нас, честно казано, ни устройва и така. Най-голямото предизвикателство си остават „фригидните“ овце. За да ги направите щастливи, ще трябва бая зор да хвърлите, но пък наградата си заслужава - 39 нови бонус пози. 39!!!

Невероятен фън предизвикват и няколкото бонус нива – различни за всеки вид карта. Така например на зимния терен ще можете да стрижете овцете с дядото, а на планетата на извънземните - да приемете образа на зелените човечета. Където и да сте обаче, каквото и да имате насреща, целта винаги е една – да разклатите яко вълната на овчиците и каквото там друго се мотае по нивото.



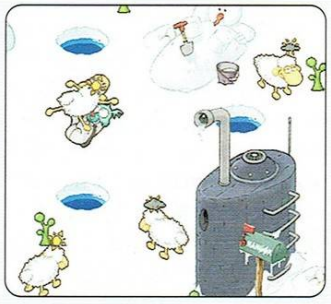
Мултиплейър

Не, няма грешка. Третата част предлага възможност за кооперативна игра на един компютър. Колкото и невероятно да звучи, прекарвали сме по над 3 часа на ден цъкайки и чукайки, преустановявайки едва когато на колегите вече им идваше до гуша от френетичните ни възклицания, окуражаващи възгласи към съотборника и бурен кикот и адски сериозно ни заплашваха, че ако не престанем ще ни приложат пози 9, 22 и 26 от овчата „Кама Сутра“. Присещайки се за екзистенциалния въпрос „Дали телесно е увреждане, ако разхлабен си отзад?“, подтискахме първоначалния си импулс да им теглим по една, защото е неразумно да си правиш експерименти, когато на риск са изложени някои особености на output-а ти. Въпреки, че е един вид състезание, в края на което се пресмята кой е по-по-най-мъж, в мултиплейъра животите са общи, а и за да минавате успешно нивата, често ще ви се налага да работите в комбина с партньора си. Следва специалният ни MultiPlayer Strategy Guide:

Сводникът и Незадоволимият. Първият взима розичка и докато не е изтекло действието й търчи да подготвя овцете, а вторият минава за по един бърз тек.

Възглас: „Върви при ония, че са на по една пишка живот!“

Баджанаци. Фригидните овце сериозен проблем, тъй като не са подвластни на розичките. В началото имате стимул, но като отключите всички пози, те стават досадни. Да не говорим, че пазителите на овцете ви дебнат... искат да ви хванат... но не и този път! Най-доброто решение, когато подхванете подобна овца и някой се приближи до нея, пускате я и го увличате в преследване докато партньора довършва започнатото.



Възглас: „Баджо, ела да ми помогнеш с тая овца,че сили не ми останаха!“

Ухажване. Понякога овцете са на малки групи, но всяка блее в различна посока. Първо подсвирвате на всички и докато едните се намествят по-удобно във ваша посока вие вече сте подхванали някоя от другите. Другият Член на отбора, през това време забаламосва пазителите.

Възглас: „Аз ще им свиркам, ти обикаляй наоколо нащрек!“

Куче дръж, шишето с ракията. По картата освен разни благинки за вас има и неща, на които ще се зарадват вашите врагове. Понякога е много удобно първо да заведете момиченцето до плюшената играчка, кучето до кокала или дядото до шишето с алкохол и докато те си се занимават, вие да рошите вълната на спокойствие.

Възглас: „Абе я му дай на тая пенсия една бутилка, да не се прави на отворен!“

92%

dev phenomedia **pub** phenomedia **жанр** симулатор на разгонена черна овца **url** sven.bild.de **прилича на** един ден в овцеферма

ULTIMA ONLINE GUIDE

- Добра среща, странниче. Радвам се да те зърна отново - рече старият бард. - Но къде е брадвата, която ти бях дал? А тези рани по тялото ти какви са? Да не би... - той не довърши изречението. Всичко бе ясно. Пътешественикът бе нападнат от някой от убийците, бродещи по тия места.

- Явно ще ти трябва повече помощ, отколкото предполагах. Ето, седни, вземи си от печеното, до теб е и манерката с вино. Подкрепи се и слушай това, което един вече остарял герой ще те посъветва.

Няколко минути по-късно ти внимателно попиваш всяка дума на барда. Слушай внимателно и нека храната и виното, отлежало дълбоко в подземията на Дуум, не те разсейват, защото това, което ще чуеш е решаващо за началото и за бъдещето ти в света на Ултима...

Съществуват няколко основни професии, към които бих те насочил. Ще ти дам основни напътствия във всяка от тях. Още в началото, след като боговете ти дадат благословията си да странстваш в шарда на ***Data.BG*** трябва да избереш пътя, който ще следваш. Неизброими са възможностите - всички до една, осеяни с опасности и приключения. Боговете са дали предимство на всеки новодошъл в нашия свят - може да избере един от героите, които вече са развили определени умения или сам да определи житейския си път.

Ковач (Blacksmith) - Една от най-древните професии. Зад всеки велик воин стои не хубава жена, а изцапан със сажди и заобиколен с хвърчащи навсякъде искри огромен ковач, размахващ своя чук. Освен умело боравене с чука и наковалнята той владее калайджийство и миньорство, а също така знане тайната на по-голямата издръжливост на изработените оръжия. Точките, разпределени по уменията, са съответно: *blacksmithy* - ***50***; tinkering - **50**; mining - **30**; arms lore - **30**.

Воин (Warrior) - Все някой трябва да рекламира стоката на ковача, нали? :) Огромни мускули, могъщо тяло, блестяща на слънцето броня. С меч в ръцете Воинът е страшилище за всичко. Познанията му по анатомия и строежа на човешкото тяло му помагат както да нанася по-големи поражения, така и да лекува себе си с билкови превръзки. Дългите години, прекарани в тренировки са си казали думата - ***45*** healing; **50** tactics; **35** sword; **30** anatomy.

Магьосник (Mage) - Последователите на Мондайн и досега бродят по тези земи. За разлика от предшественика си, не всички са поели пътя на злото. Времето, прекарано на ароматни свещи в тъмни подземия може и да ги е замаяло малко, но окултните им познания и боя с голи ръце ги прави страховити противници, дори за безстрашните воини - ***50*** magery; **50** meditation; **30** wrestling; **30** evaluating intelligence

Некромант (Necromancer) - Мрачните ритуали, които извършва, го правят майстор в призоваването на различни, съставени от нежива материя и съществуващи единствено благодарение на върховната концентрация, вложена от господаря им, същества. Друг негов специалитет е вселяването на дух в скелета на мъртъв враг. Некроманта умее да проклина враговете си с ужасни, древни заклинания - ***50*** necromancy; **30** focus; **20** tactics; **30** swords; **30** spirit speak

Паладин (Paladin) - Като свещен воин, Паладинът използва божествената сила да лекува рани, включително и от отрова, да вдига проклятия и да подобрява своите бойни умения. Полу-магьосник, полувоин, той е отдал живота си на пътя на благородничеството: ***30*** focus; **51** chivlary; **30** tactics; **49** swordsmanship

Advanced - Тук, приятелю, ти решаваш какъв да бъде твоят герой. Дали ще си Храбрия шивач, някой от Бременските градски музиканти или поредният просяк в нашия свят - това сам решаваш. За съжаление тук се сблъскваш с поредната неправда, измислена от Боговете - можеш да разпределиш само **100** точки между избраните от теб умения, като не можеш са сложиш повече от **50** на едно от тях. Уви, не е честно, но... знаеш - което не те убива, те прави по-силен.

Нека ти обърна внимание и на избора, който ще трябва да направиш след това. Имаш три жизненоважни статистики, от които също зависи много бъдещето ти. Те са *Сила* (Strength), *Ловкост* (Dexterity) и *Интелигентност* (Intelligence). Както сам подозираш *Силата* определя твоя живот, възможността да носиш товар и щетите, които ще нанасяш с оръжие. *Ловкостта* тук не е умението, от което зависи колко бързо ще тичаш от някое силно животно или враг, а скоростта, с която ще нанасяш удари, ще се лекуваш и дали можеш да минеш през паднал на земята клон, без да си натъртиш носа. *Интелигентност* определя твоята Мана, която ти е нужна за магиите или специалните удари. Максималните точки, които можеш да имаш са ***225*** (като изключим момента с побоя над *Harrower*, който ще разгледаме друг път), като ***125*** е максимума за една от статистиките.

- Сигурно би попитал и за менютата, които виждаш горе. Тях бих ти ги обяснил, но и аз още не знам за какво са. - Старият лорд гледа няколко секунди учудената ти физиономия, след което избухва в гърлен смях. *- Ха-ха-ха, новаците винаги се хващат на този номер. Не се сърди, че си позволих тази малка шега. Нека ти обясня и за тях...*

Map - показва ти картата на света, в който се намираш.

Paperdoll - отваря ти прозорец, в който има твоя снимка и още по-странни менюта. Тук можеш да слагаш и сваляш бронитe си, оръжията, туниките, с две думи това ти е съблекалнята.

Inventory - появява ти се прозорче, което ти показва какво си скрил под робата, какво носиш в торбичките на кръста си или в раницата на гърба си.

Journal - последните няколко неща, станали в твоето полезрение

Skills - тук можеш да видиш всички възможни умения и доколко развит в тях е героя ти. Не забравяй, максимумът на едно умение е 100, а общият сбор не може да надвишава 700. За самите умения ще говорим друг път.

Help - Помощ!!! Има за четене, за връзка с Боговете...

Yawn - действия, които героят ти прави, когато ги избереш от падащото меню. Безвредни са и е забавно да ги разгледаш.

Peace/War (намира се в *Paperdoll*) - Дали си решил да си почиваш, необръщайки внимание на околния свят или си зел бойна стойка, готов да нападнеш всяко нещо, което мърда.

Status (намира се в *Paperdoll*) - Показва състоянието на акаунта ти.

Options (намира се в *Paperdoll*) - настройките на играта

Logout (намира се в *Paperdoll*) - при положение, че ти е писнало да играеш за момента (което не вярвам да ти се случва твърде често, при положение, че веднъж си почнал да играеш Ултима) или приятелката ти те чака вече половин час в кафенето - това е твоят бутон.

- Подай ми виното, млади приятелю. Дрезгавият глас на барда те изважда от мислите, в които си потънал.
- Знам, трудно е в началото. Избери това, което те влече най-много - дали ще започнеш като занаятчия, боец или магьосник, или вече си си наумил нещо друго... Вярвам, че ще се справиш. Но нека преди това да ти дам още малко наставления.

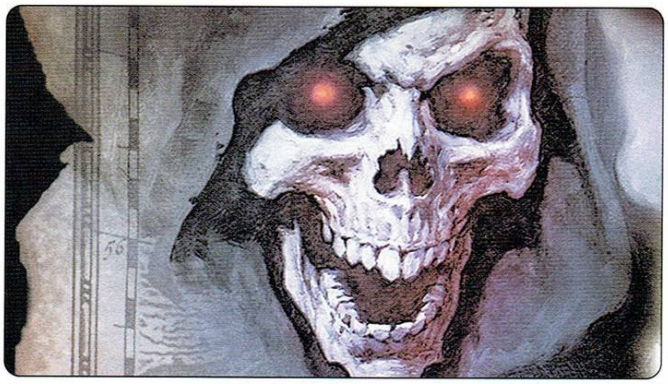
Ултима на ***Data.bg*** се състои от четири свята - *Трамел, Фелука, Илшенар и Малас*. *Трамел и Фелука* са огледални светове.

Преди много години **Трамел** е бил нападнат от силите на злото и е оставен опустошен. Дори животните забягнали, прогонени от зловонните пари и мириса на смърт, витаещ във въздуха. Дълги години човешки крак не бил стъпвал там, докато един ден боговете на ***Data.bg*** решили да променят това. И така Сътворението на света се повторило, макар и само за тази земя. И създали Боговете твари по образ и подобие на тези във *Фелука*, дърветата отново разцъфнали, слънцето показало огнената си диадема над тази доскоро потънала в мрак и разруха, земя. Хората се появили и наново издигнали градовете, построили нови пътища. Боговете, виждайки това ново начало, този устрем, с който хората работели безспирно, решили да запазят това място за вечни времена. Тежка била повелята им, но справедлива - по земите на *Трамел* никога повече нямало да стъпи крак на престъпник. Убийците, крадците и разбойниците били прокудени за вечни времена от тези нови земи. С други думи, това е градът за всеки начинаещ и новодошъл в света на Ултима. Той е уникален и боговете на ***Data.bg*** са сред малкото, които отново са го вдигнали от руините. Тук плеър килърите нямат достъп и начинаещите спокойно могат да се развиват, трупайки опит, без да се страхуват.

Плавайки в тъмно море от звезди, **Малас** е свят, напукан от големи земетресения, постоянно заплашващи стабилността на континентите му. Произходът му е загадка, а бъдещето му - неразгадаемо. Свят, в който човешкото зло не съществува. Страшната клетва на боговете тегне и тук. Уви, съществата са озлобени от човешкото присъствие и са непрекъснато готови да нападнат този, който дръзне да излезе извън градските стени. Бъди внимателен, пътешественико, злото дебне навсякъде.

Фелука. Най-опасният от четирите свята. Хорската злоба и завист са виновни за реките от кръв, които се проливат там. Крадци, убийци, просяци, зли магьосници - тук е тяхното царство. Дори градските стражи често са безсилни пред злодействата, извършвани пред или в градовете. Бъди нащрек, когато ходиш из тези земи - зад всяко дърво, във всяка сянка се крие опасност. Имай очи и на гърба си, и нека ръката ти винаги да е готова да вдигне оръжието в защита.

Илшенар. Мистичен свят. Той е най-малко познат на хората; много от отишлите там никога не са се върнали. Преданията разказват за тайнствения град на гаргойлите, за подземието Екзодус, в което бродят невиждани същества и за безбройните орди убийци, населяващи Илшенар. Тайнствените юникорни, древните кентаври и сенчестите духчета се срещат само там, което го прави примамлив за приключенците и повелителите на животните. Ще се осмелиш ли да отидеш там?



Ето те и теб, млади приятелю, избрал своя житейски път. Пред очите ти се спуска мрак и тялото ти олеква. Не, не си нападнат от убийци, нито отровна змия те е ухапала, докато спиш, няма да видиш и светлина в тунела. Отвори очи и виж къде се намираш...

Миризма на гъбена яхния гъделичка ноздрите ти. Хорска глъч, смесена с писукането на птички и лая на куче, подгонило бяла котка, се носи наоколо. Намираш се пред кръчмата в големия град *Британия*. Около теб забързано щъкат хора, животни, от време на време магьосници се телепортират наоколо. Докато оглеждаш огромния каменен мост отпред, в теб се блъска младеж, облечен в сива роба.

„Помогни ми, гадните скелети ме убиха и сега крадат и малкото ми останали неща" - почти изплаква той. Повдигаш рамене и го поглеждаш безпомощно.

„Ох, поредния новак" - дочуваш негодуващите му думи, докато той се отдалечава. И така, добре дошъл в най-големия град на Фелука - *Британия*. Столицата предлага неограничени възможности за всеки, решил да посети този свят. *„Но нали... убийци... крадци... във Фелука...?!"* Точно така, приятелю, поредната шега на Боговете. Намираш се в света Фелука, единственият обитаван от „лошите". От тук нататък ти решаваш какво да правиш, на кого да се довериш и на кого не.

А сега е време да се раздели. За днес - достатъчно. Скоро пак ще се видим...

The Glorious Lord
Borislav „Grah40" Ivanov
Legendary Bard

НЕПОНОСИМА ЖЕСТОКОСТ

Участниците: Джордж Клууни, Кетрин Зита-Джоунс
Режисьор: Джоуъл Коен и Итън Коен
Сценаристи: Робърт Рамзи, Матю Стоун, Джоуъл Коен, Итън Коен
Официален сайт: www.intolerablecruelty.com

След мащабно социологическо проучване под надслов „коя е любимата ви братска двойка", проведено на територията на Геймърс Уъркшоп, братя Коен спечелиха убедително пред останалите претенденти за титлата братя Маркс, братя Уашовски, братя Евлоги и Христо Георгиеви и братя Карамазови. Има защо. Авторите на болезнено култови заглавия като *Генерално пълномощно*, *Проходът на Милър*, *Фарго* и *Големият Лебовски* продължават да снимат наистина качествено алтернативно кино дори във времената, когато алтернативното кино отдавна вече е мейнстрийм, а Тарантино и Родригез разполагат с по-големи бюджети от Ричард Донър, примерно.

Първоначалното ти впечатление най-вероятно ще бъде, че *Непоносима жестокост* е романтична комедия. Не е. Или най-малкото е романтична по един саркастично пародиен коенов начин, при който хуморът може да бъде черен като дявола дори и да става въпрос за човешки и преексплоатирано-клиширани неща като желанието за топлина и обич, зародили се в сърцето на корпоративна акула от висшата лига.

Джордж Клууни и Катрин Зита-Джоунс буквално смазват с титанично екранно присъствие, подигравайки се небрежно със страховития си сексапил и същевременно демонстрирайки актьорски и физически перфекционизъм, от който направо боли. Той е най-добрият бракоразводен адвокат в бранша, тя - независима красавица, мечтаеща да направи удара на живота си, като се ожени и разведе за достатъчно богат индивид. По някое време между тях приплама искрата на любовта, но само за да разпали огъня на класическия коенов ироничен диалог, подчертан от серия идиотски ситуации. *Непоносима жестокост* носи доза изненадващо интелигентен хумор във времена, когато идеята за комедия обикновено се свързва със загорели тийнейджъри, чукащи разни кексове, козунаци и каквото там беше. И дози лека и приятна като пролетен полъх романтичност, точно в моментите, когато изобщо не я очакваш.

Малки, но свежи екранни прояви от страна на Джефри Ръш и Били Боб Торнтън допълват цялостната картина

Блестящ и непринуден филм. Гледай.

Факт: Всички костюми на Джордж Клууни от филма са почти перфектни копия на тези на Кари Грант от *Indiscreet*.

Дружески съвет: Хвърлете едно око на *Own Your Mate* теста на горепосочената официална страница. Забавната част е, че не можете да се насладите лично на резултатите си, преди да го изпратите на мейла на интимния си партньор, който да отговори на същите въпроси. След това ще разберете що за свине сте, накъде отива връзката ви и защо по дяволите не ти дават да спиш на любимата си половина от леглото.

Оценка: 8/10

ЗАПЛАЩАНЕТО

При развиване на идеята, залегнала в основата на *Заплащането*, в правилна посока, този филм би могъл да бъде по-добрият *Специален доклад*. За съжаление обаче не успява да го добута дори до определение като „футуристичен сай фай вариант на *Невъзможна мисия 2*". *Заплащането* е тъп по един толкова безпрекословен и ниско-бюджетен начин, че на места ти става неудобно от опитите на Джон Ву да си лансира антикварните преследвания с разнокалибрени МПС-та и да завърти кулминацията си около един изстрелян на забавен каданс към Бен Афлек куршум. Сцена, която между другото ще ти досади до смърт, защото можеш да я видиш поне петшест пъти в рамките на филма, благодарение на една идиотска машина за предсказване на бъдещето. С ясното съзнание, че в самия му край бате Бен ще измами съдбата си и ще чука екранно Ума Търмън и на живо Дженифър Лопез. Освен да избягва смъртта, Афлек ни радва с най-неориентираната роля в кариерата си, но и той е направо цвете на фона на отбиващите номера и нареждащи с монотонен тон реплики Ума Търман и Еърън Екхарт.

Всъщност единственото нещо, с което *Заплащането* ще бъде запомнен е факът, че това е най-геймърският филм на сезона. Главният герой си има инвентар с двадесет случайни предмета, които трябва да използва по правилен начин на ключови места от развитието на историята. Проблемът е, че не можеш да сейвнеш и да напуснеш киното. А ще ти се иска.

Оценка: 5/10

ФАТАЛЕН СРОК

Ослепително малоумна филмова адаптация, премахваща със замах малкото наличен смисъл в и без това глуповатия едноименен роман на Майкъл Крайтън за пътуване във времето. Пролука в пространствено времевия континиум натиква банда недорасли студентчета по археология и малоумният им професор в разгара на стогодишната война, където наште се занимават известно време с неориентирани геройства, маризят се с бутафорни мечове, изменят леко хода на историята и всичко това под благия взор на Мировингиън от *Матрицата*, който тук играе един особено добродушен французин с катинар и дълга коса. Цялостната перверзия е подчертана от участието на бързия и фуриозен Пол Уокър, който се оглежда отчаяно из евтиния средновековен декор за някое модифицирано ферари, за да предизвика лошите рицари на една улична гонка и да се приключва с цялата работа. Ама всичко, до което се докопва, е една каруца, зад която на всичкото отгоре го влачат вързан.

Единственият кадър във *Фатален срок*, който наистина става за гледане, са двете секунди, в които стотици запалени стрели летят към черното среднощно небе. Има го и в трейлъра. Останалото следва да бъде избягвано особено старателно.

Оценка: 4/10

УРОЦИ ПО ЛЮБОВ

Клеър Килнър прави отчаян опит да заснеме филм с джобните си. За целта наема някакъв пич с бунтарски сексапил за главната роля, който си няма идея от актьорска игра, но пък изглежда добре. Влюбва го екранно в еквивалентно некадърна, но миловидна актриса, която при определен ъгъл на камерата може да изглежда и женствена. Зрителят не се трогва особено. Килнър се ядосва и злостно влюбва най-добрата приятелка на миловидната девойка в най-добрия приятел на пича и след това уморява момъка с инфаркт по време на футболен мач. Зрителят продължава да не се трогва. Килнър се опитва да се върне към първата двойка и ги кара да се натискат край един язовир и на едно канапе. Зрителят се прозява. Килнър го зашлевява с шокиращото разкритие, че най-добрата приятелка всъщност е бременна от инфарктаджията и смята да задържи детето. Зрителят се препъва в тъмното, докато търси пътя към изхода и псува. Килнър лансира някави скандали между сестрата на миловидната и нейния годеник. Вратата на киносалона се затваря от външната страна.

Оценка: 2/10

ПИТЪР ПАН

Красив и шарен, детски, ама не съвсем, актуалният *Питър Пан* е категорично най-добрата екранизация, която историите на Джей Ем Бари е получавал към днешна дата. И е с класи над доста съмнителния експеримент по темата на Спийлбърг, озаглавен *Хук*. Заклеймен отвъд океана като недостатъчно детски, настоящият филм за приключенията за момчето, което отказва да порастне има няколко изненадващо добри попадения, поради което гледането му може и да не е чак толкова лоша идея. Като за начало си имаме доста талантлив каст с нисък коефициент на звездност, но високо октаново число на таланта. Начело с винаги непоклатимия Джейсън Айзъкс в ролята на злия капитан Хук и прелестната Оливия Уилямс като майката на Уенди и стигнем до стряскащо хомосексуалния на вид, но иначе прилично надарен Джеръми Самптър от чудесния независим трилър на Бил Пакстън *Frailty* като Пан и Людвин Сание от *Басейнът* като персоналната му фея Звън. Като за среда идва вече споменатата лека не-детскост, натоварила филма със зле прикрита сексуалност и изненадваща липса на захаросаност (Питър Пан всъщност е доста гадно, егоистично и егоцентрично копеленце, склонно към необмислени прояви на агресия и жестокост, точно по начина, по който би се държало едно дванадесетина годишно хлапе, попаднало в приказна страна и надарено със свръхестествени дарби; Хук от своя страна е стабилен пич, който на момента се държи доста по-адекватно от малолетния си опонент и успява да придърпа зрителските симпатии в своя полза с почти всяка своя екранна проява). Като за край имаме прелестна, шарена и на моменти стъписващо красива визия и визуални ефекти, плъзнали се на ръба между анимационното и игралното, често избухващи в наистина прелестни дигитални откровения, подобно на отлитащия, обсипан с феи кораб. Останалото, естествено, са обичайните за всеки холивудски семеен флик глупости, но това, което получих в крайна сметка е доста повече от това, което очаквах. С други думи съм доволен.

Прочее, ако не знаеш, това е първата игрална адаптация на текста на Бари (с изключение на руския телевизионен филм от 1987 година), в която ролята на Питър Пан се изпълнява от момче. Освен това лентата на Пи Джей Хоуган, подобно на всички досегашни филми за Пан, следва плътно театралната традиция, според която актьорът, изпълняващ ролята на бащата на Уенди и на капитан Хук, е един и същ.

Оценка: 7/10

КИНО ЗАГАДКА

НАГРАДИТЕ НА СЪНИ ФИЛМС ПЕЧЕЛЯТ:

Стефан Манолов
Иван Евстатиев
Евгения Константинова

Техният нов въпрос е **какво представлява предбрачният договор на Маси от актуалният хит на братя Коен *Непоносима жестокост*?**

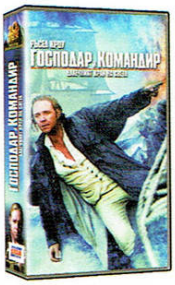
НАГРАДИТЕ НА АЛЕКСАНДРА ФИЛМС ОТИВАТ ПРИ:

Лидия Стоянова
Петър Йорданов
Краси Доброселски

Техният нов въпрос е **кои роли в шедьовъра на Мел Гибсън *Страстите христови* са изпълнявани от българи?**

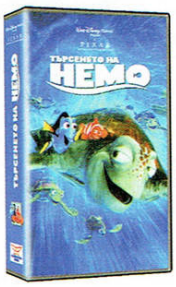
Верните отговори очакваме на kino_zagadka@abv.bg

ГОСПОДАР И КОМАНДИР: ДАЛЕЧНИЯТ КРАЙ НА СВЕТА



Разточително тъпа корабна драма, проследяваща как английски кораб гони френски кораб, Пол Бетани гони игуани по Галапагоските острови, а Ръсел Кроу гледа мрачно, свири на виолончело и гони ново оскарче, ама няма да му се отвори парашута. И така - три часа, подчертани от смъртоносно лошата режисура на Питър Уиър и почти пълното отсъствие на сценарий. Добрата мореплавателна атмосфера и автентичните костюми по никакъв начин не оправдават купа оскарови номинации.

ТЪРСЕНЕТО НА НЕМО



Най-добрият анимационен филм на миналата година според Академията. Визуално перфектен и наивистично детински, досаден на моменти и обезоръжаващо смешен в други, *Търсенето на Немо* като нищо може да те подтикне да дърпаш майка си за полата да сочиш DVD-то и да врещиш *„майн! майн!"* докато не ти го купи. Ако си на подходящите години, де.

ИМАЛО ЕДНО ВРЕМЕ В МЕКСИКО

Хаотичен и твърде претенциозен, но все пак похвален опит от страна на Робърт Родригез да направи реверанс към творчеството на Серджо Леоне и да завърши трилогията за Ел Мариачи. Блестящият каст е начело с Джони Деп (който подло открадва главната роля, при все че очевидно е подписал за второстепенна, но на теб изобщо не ти хрумва да му се сърдиш) и Антонио Бандерас (който вече е достатъчно зрял, за да си позволи да замени мачисткия сексапил на Ел Мариачи с празния поглед на загубил всичко човек, движен единствено от жаждата си за мъст). Родригез прилага любимите си трикове, а кървищата на моменти са стресиращи. Дай шанс на този филм и той може да ти се отблагодари с два добре прекарани часа. Знае ли човек...

КИБРИТЛИИ

Най-добрата криминално-драматично-трилърова история с шокиращ финал от *Обичайните заподозрени* насам. Преди последния ще имаш честта да се насладиш на маниакално-наркотичната режисура на Ридли Скот и може би най-добрата роля на Ник Кейдж. Има моменти в кино историята, когато употребата на думата „шедьовър" не е никак пресилена. И *Кибритлии* е един от тях.

МАТРИЦАТА: РЕВОЛЮЦИИ

Разочароващият финал на все по-рядко определяната като култова сайбърпънк трилогия. Философията отстъпва пред стряскащ хаос от невъзможно добри, но прекалено безлични визуални ефекти. Куулнеса на кожените дрехи и тъмните очила прелива в безобразно плоски истории за героизъм, любов и саможертва. Обичайният визуален перфекционизъм и късащата глави финална битка между Нео и Смит си заслужават да се видят, но не и да влязат в историята, по начина, по който очаквахме. Не напразно рекламният текст към DVD-то гласи - „завършете трилогията". Идеята да си запълниш колекцията май е основният мотив да добавиш тези два диска на рафта си. Крахът на легендите винаги е тъжен.

ГЕРОЙ

Изящен като китайска статуетка с леко размити от сълзи очертания. Проникващ през емоционалните пластове, подобно на закалено стоманено острие. Сюжетно елементарен и същевременно стряскащо дълбок и философски. Задължителен.

ДОЛУ ЛЮБОВТА

Страховита и изненадващо оригинална пародия на романтичните комедии, съчетаваща история от шесдесетте със съвременни техники на заснемане и театрален декор. Смешен по един сдържан и аристократичен начин и отигран твърде добре от Юън Макгрегър и Рене Зелуегър, *Долу любовта* е прекалено свеж и оригинален, за да го пропуснеш.

РАЗВОД ПО ФРЕНСКИ

Брилянтните актриси Кейт Хъдзън и Неъми Уотс играят две сестри, първата от която е зарязана насред напредналата си бременност от своя плейбойски настроен френски съпруг. Всичко, което се случва оттам насетне на екрана е толкова житейски реално, че можеш да подивееш от скука. Принципно е забавно да видиш филм, разтоварен от пресиления драматизъм на повечето подобни продукции, но това май си остава единственото достойнство на филма.

ХОЛИВУДСКИ ЧЕНГЕТА

Харисън Форд и Джош Харнет са неориентирани ченгета, преследващи убийците на обещаваща млада рап група. Междувременно първият се опитва да продаде една голяма къща, а вторият чука всичко младо и женско появило се на екран и мечтае да стане професионален актьор. Не, съжалявам, наистина не е смешно. А Форд изглежда толкова жалък, че ти става все по трудно да си го представиш как се завръща като Инди Джоунс в отлагания вече девета година проект.

ТЪМНАТА ПОЛОВИНА

Една от сравнително добрите екранизации по Кинг идва, за да ни припомни последната екранна проява на старото хорър гуро Джордж Ромеро, приличната двойна игра на Тимъти Хътън като кротък писател и оживялото му зло алтер его, както и очаровательно гнусния момент на разтварящо се в човешки мозък... абе няма значение.

globe
SE12
PAUL
MACHNAU
Machnau distressed / gum
frontside smith grind
Paul Machnau
globe
BAS - официален дистрибутор
кв. Лозенец, ул. Голо бърдо №5
globeshoes.com
359 2 962 1478

ВЪПРОСИ И ОТГОВОРИ: МАТАККА

След седмица уговорки по icq и една отложена среща в навечерието на наградите на ММ във Варна, за където групата трябваше да пътува, Дидо, Джовани и Мед най-после са в „Стейн Студио" и чакат Гепи - по-познат като фронтмен на „Стейн" - за да започнат интервюто. *„Абе ние наште интервюта ги взимаме на по биричка обикновено"* - подхвърлят наште в опит да опипат почвата, когато всички вече са на лице. Все едно да хвърлиш семе от плевел в тлъст чернозем - секунди по-късно всички са в близкото кафенче и след няколко наздравици тримата ни пишман журналисти заформят лаф с една от най-перспективните и корави банди на родната ни рок сцена. *„Само не ни питайте какво мислим за поговорката „Музикант къща не храни" - веднъж в едно интервю ме попитаха и аз отговорих „Този въпрос е тъп, дай следващия"* - казва вместо предисловие Гепи и наште тайничко си отбелязват на ум да го задраскаме от списъка с питания, който в продължение на няколко часа са изготвяли. После смело стрелят в мрака...

Може би въпросът е тъп и многократно задаван, но така или иначе е задължителен и подходящ за начало: Бяхте „Портокал", сега сте „Матакка". Защо? Какво стана с „Портокал"?

Гриша: Ами старият ни басист замина да учи в Холандия, нашият продуцент - Гепи, зае мястото му. Емо от „Дефект" и той постъпи на служба, така че горе-долу 50% от групата е нова. Промени се репертоара ни, в стила ни настъпи съществена разлика - вече звучим по-твърдо. Трябваше да се смени и името.

А Матакка? Значи ли нещо всъщност?

Гриша: Да, значи. С двойно „К" е името на групата, а с едно „К" е прякор на моя пра-дядо. Клана Матака е стар прабългарски род. Искахме името на групата да звучи българско и това име пасна.

Добре, а „Портокал"? Що Портокал, ебати?

Гриша: Ами защото разполагахме точно с един час, за да го измислим - трябваше да свирим за пръв път в един клуб в Пловдив, предложенията бяха от тъпо, по-тъпо. От всичко, което ни хрумна това звучеше най-добре и си остана.

Косьо: Имахме някаква амбиция тогава да пробием само на клубно ниво, беше '99-та година, имаше доста повече клубове тук в София и се свиреха основно кавъри. Ние бяхме такава група, свирехме кавъри. Портокал отиваше на това нещо. Сега с Гепи и с Емо нещата коренно се промениха, звучим различно и Портокал вече не става.

Какво следва оттук насетне? Все по-твърди ли ще ставате? Неометъл може би? Слушайки някои от песните ви, ни налегна асоциацията за „българските System of a Down". Както знаете тия пичове вкарват яко арменски елементи в музиката си.

Гепи: Да, и това ни кефи. Нашите идеи за музика и за развитие са сходни, но няма да повтаряме техния стил. Ще търсим нещо, което е интересно и различно. Ще гоним българско звучене, но няма да правим заемки от фолклора, а по-скоро ще вкараме български инструменти. Примерно тъпанът е един прекрасен инструмент, гайдата също. Но при всички положения музиката ни ще бъде съобразена със стандартите на този стил, неометъла. Макар да не искам да се ограничавам в това определение - неометъл. Нака кажем, че ще правим модерен хеви-метъл.

Хубаво, метъл. Но не е ли умиращ стил той? Златните му години май отминаха някъде през 80-те.

Гепи: Метълът винаги ще има почва у нас.

Емо: Вижте сега, това е музика, която постоянно еволюира, не можеш да я поставяш в някакви рамки. Осемдесетарският метъл не е на мода вече, но метълът не е мъртъв, просто се е променил.

ОК, но не ви ли плаши факта, че като кажеш „метъл" хората си представят някакви типове с дълги коси, кожени дрехи, шипове, мръсотия, мятане от сцената.

Гепи: Знаете ли какъв е проблемът? Проблемът е, че в България няма кой да създаде правилния имидж на тази музика. Българинът още живее с представите си от 80-те за нея. Българинът е незнаещ. И това важи за всички стилове българска музика. Когато кажат поп, той си представя Руши, като кажат рок, си представя Конкурент или Ахат. В крайна сметка тия простотии са на дневен ред в България по простата причина, че модерните, младите музиканти, правещи музиката, която е адекватна на днешното време, специално в алтернатив и в метъл посоките, те са хора, които нямат продуценти, способни да ги изкарат на бял свят. „Стейн студио" прави точно това. Опитваме се да подпомагаме, да продуцираме групи, които свирят истинска музика. Набедените за хеви-метъл и хард-рок звезди в България не ми се обсъждат просто.

А каква ще е вашата визия тогава? Сега, в ерата на клиповете, всяка група малко или много се обвързва с някаква визия. Например, в единия клип („Коцкар"), бяхте голи до кръста, с едни такива странни дълги полички, като самураи малко...

Гепи: Ами вие го казахте. В „Коцкар" за първи път направихме някаква визия, която е в тая посока. Накратко - група от пичове, които изглеждат добре.

Косьо: Е, чак добре...

Гепи: Абе добре изглеждаме. В сравнение с бате ти Руши, Стратия и другите маниаци...

Като стана дума за клипове - гледахме два ваши клипа. „Коцкар" беше много яко изпипан, а в другия парчето ни хареса повече... (пичовете избухват в смях)... Та, в „Коцкар" правят впечатление 2 неща - едното е шахматистката - много яка мацка, а другото е Jay-Z? Без да се обиждате, но тая песен откровено сте я свили от Jay-Z. Някакви негативни последствия очакват ли се от това?

Гепи: Не ни обърнаха грам внимание! Грам внимание ви казвам!

Тоест?

Гепи: Тоест... Ние изскочихме по телевизията и казахме: „Въпреки, че на нас не ни разрешиха, защото продуцентите са големи убитаци, въпреки че в продължение на половин година търсихме разрешение за това, да използваме Jay-Z като официален кавър на парчето и в крайна сметка получихме отрицателен отговор и то не от когото трябва, а от самия Jay-Z, който не носи авторски права, ето - ние си издаваме парчето, то си е наше. Да видим какво ще ни направите"

Сериозно ли?

Гепи: Да. Интервюто беше по Нова телевизия, а и по други медии говорихме за това. Но никой не обръща никакво внимание, че в България се краде едно парче, никой не предприема никакви мерки. Това е.

Прави ли се истинска музика днес? Все по-често се замисляме над това, че днешните „музиканти" всъщност май не създават музика, а само шум...

Гепи: Значи, примерно, чували ли сте за групата Nine Inch Nails? За Primus? Radiohead? Tool? Много са, да знаете, много са групите, които правят истинска

от ляво на дясно: Емо, Гриша, Гепи, Косьо, на барабаните Светльо

музика. По-скоро не, че музикантите по света са спрели да правят истинска музика, а музикалният бизнес стана много порочен. Целият световен музикален бизнес се държи от няколко компании, които се броят на пръстите на едната ръка. Естествено и съвсем нормално е, след като конкуренцията е толкова снижена, те да минат на формата „клише". Като серийното производство на коли - правиш всичките там изчисления и сметки и след това пускаш модела да се прави и продава. На конвейр. Всичките групи, които се опитват да правят качествена музика или остават верни на себе си, остават малко известни или се претопяват в това клише.

Това означава ли, че всичките тия, нека ги наречем „полуфабрикати", които заливат пазара в момента, не съдържат идея? Не карат човек да се замисли за това, което слуша, а се възприемат първосигнално. Същото важи и за чалгата...

Гепи: Чакайте. Момент. Първото нещо, което искам да ти кажа аз за чалгата е, че е крайно време да спрем всички да се заяждаме с нея. Защото тя е част от народопсихологията ни, от това няма как да избягаме. Това е музиката на Балканите. На хората, които искат да слушат друга музика, чалгата не им пречи. Тя пречи най-много на тия, полуфабрикатите, на всички журналисти и на всички убитаци, които нещо не им е наред и хоп - с чалгата се заяждат. Чалгата си е чалга, тя си е музиката на нашия регион и винаги ще я има. По-важното е да изкараме другата музика, качествените музиканти от другите стилове музика, да се погрижим за тях и да накараме хората да им повярват. Иначе, пускаш си „Планета" и виждаш едни красиви момичета, много добре направени клипове - поне 20% от тях са перфектни - певиците пеят, наистина пеят, казвам ви. Например тази, как ѝ беше името, аз и викам „нащо момиче"... Софи Маринова. Тя чупи, бе! За разлика от тия певици от поп сцената, да речем, дето изобщо не ми се коментират... включително и тая... а, не, нея ще я споделя със сигурност, защото вече съм хипер афектиран от последната изцепка на бг-поп музиката - Галя от „Сатен". Абе тая не може да си каже името правилно, бе. Тя говори фалшиво, камо ли да ми пее... *(дружен смях)*

Е, това направо ни хвърля към следващия въпрос. Музиката отдавна вече е бизнес в световен мащаб, от нея се печели много. Логично е да се мисли в такъв случай, че се е комерсиализирала и това отново ни връща към смисъла от съществуването ѝ изобщо.

Гепи: Да, комерсиализира се. Но какво се случва напоследък, в последните три-четири години - индипендънт компанийки никнат като гъби. И тия големи четири-пет компании ще гризнат дръвцето със страшна сила, при това скоро. Точно тия малки индипендънт компанийки ще смачкат големите, защото музикантът като душа винаги е бил волна птица. Когато някой му слага чатал на врата, той не е продуктивен, не е искрен и не прави качествена музика. Освен това, големите компании ще духнат поради още една причина - mp3-ойките. Никой не може да ги спре. Пазарът на музика по Интернет до няколко години просто ще мачка. Аз силно се надявам, че ние, „Стейн студио", като продуцентска компания ще измислим варианта, в който ще можем да направим така атрактивно продаването на музика по Интернет, че феновете да имат интерес да купуват албумите на артистите, които харесват, както и с ясната идея, че по този начин подпомагат любимците си и това няма да им струва никак скъпо.

Опорочиха ли се нещата покрай бума на информационните технологии? Навремето групите вадеха албум и тръгваха на турне да го популяризират - от това зависеха печалбите им. И ако не можеш да свириш или пееш, това няма как да го скриеш. Днес влизаш в студио, записваш, пускаш клипове. Можеш да си известен и да печелиш пари без да изнасяш концерти.

Гепи: Всички държащи на себе си групи правят турнета. Принципният модел си е точно такъв, какъвто го казахте - групата влиза в студио, записва албума и тръгва на турне. Това е задължително за една държаща на себе си група. Не можем да разчитаме на мнение, базирано на телевизии като MM и MTv - те си въртят едни клипове, за които се плаща за ротация и са тясно вързани с точно тази комерсиализация на музикалния бизнес, за която говорихме.

С други думи вие няма да сте комерсиална група. В тоя ред на мисли - дефинирайте понятието „комерсиален"?

Гепи: В никакъв случай няма да свирим безмислена музика. Има някои групи, които в желанието си да бъдат ъндърграунд, правят безмислици.

Емо: Идеята е, всъщност, че „комерсиално" съвсем не е лоша дума. Чисто и просто достига до повече хора. Според мен, хората тука бъркат *комерсиална* с *безмислена* музика. Това трябва да се разграничи.

Гепи: Да, защото по тая логика, Ред Хот както продават няколко милиона копия от албума си, всичките им фенове, които са го купили, би трябвало да кажат „Не, това е комерс, няма повече да го слушам!" и да спрат да купуват. А те следващия албум продават пак толкова. Това, че думата „комерсиално" някак противостои на „ъндърграунд" го има само в обърканите глави на българските фенове.

Следващият албум как го планирате, кога ще излезе?

Емо: По албума се бачка в момента, има 4-5 готови инструментала, тепърва ще се пишат текстове и така нататък. На мен лично много ми харесва това, което се получава.

Гепи: Ще излезе, когато е готов и ще бъде албум, който ще покаже Матакка, каквато е. В момента всичко върви добре, мислим в една посока, предаваме на една честота, което е хубаво, защото така се прави качествена музика.

Добре, хайде да оставим музиката. Да си поговорим за нещата от живота - жени и секс, например. Каква трябва да е една жена, за да ви привлече вниманието и после каква трябва да е, за да го задържи, защото те двете неща се разграничават?

Гепи: Ох... При мен винаги е бил решаващ външния вид... структура, телесни данни и така нататък. Естествено, за да задържи вниманието на един мъж, една жена трябва да може да играе шах, в крайна сметка. *(смях)* В смисъл - да е интелигентна. *(останалите се съгласяват)*

А секса?

Гепи: Той сексът общо взето зависи от самия теб. Аз винаги съм се чудел някой мъж като каже: „Ми тя не може да се чука." или „Не може да прави свирки.". Това са жени, които са попадали на умрели кучета, които знаят само да порят, нищо повече.

Емо: Абе, има и такива, дето принципно не искат да правят...

Те не ни интересуват в момента обаче... *(айде пак хилеж)*

Взимаме хипотетична ситуация: много красива жена, разбирате се прекрасно, но сексът нещо не

вярви. Има ли някакво бъдеще тая връзка?

(всички без Гепи - Не! Връзката умира, обречена е.)

Емо: Ами сексът всъщност е по-важните 50% от една връзка.

Значи е определящ?

Гриша: Ами да, това все пак е основата, върху която да се гради връзката - поне в началото, от там се започва. Сексът е от огромно значение за всеки. Добрият секс е предпоставка за стабилна връзка. Ако дойде момент, в който по-важната петдесетица започне да куца, нещата умират.

Гепи: Аз сега ще хвърля малко камъни в градината на моите хора тука, но пак ще кажа - 100% убеден съм, че ако не вървят нещата причината е в мъжа. Мъжът е силния пол бе, той е определящ. Не можеш да правиш добър секс с тая жена, не защото тя не може, а защото си селяк, не я предразполагаш. Сексът е едно от всичките неща, в които трябва да си пасне с един човек, за да бъдеш с него до края на живота си. С моята жена сме заедно близо 20 години. Когато навърших 18 се оженихме и правим прекрасен секс все още. След две деца и 20 години заедно.

Блондинки или брюнетки?

Гриша: Няма значение.

Емо: Всичко под ножа.

поради което го пропускаме, ергените в групата демонстрират далеч по-голяма готовност, а култовият лаф беше, че „Няма нищо по-хубаво от това, докато оправяте мадамите едни до други да си плеснете ръцете за „Машалла")

Напоследък много се заговори за феминизъм, еманципация, вдигат се лозунги...

Гриша: Ей точно това е, за което говорихме - много от жените, давайки си сметка за тая еманципация, зациклят върху нея и забравят всъщност как стоят нещата - че мъжът е силният пол и казва как стоят нещата, а жената трябва да използва нейните си методи, за да постигне своето - не със сила и открито противопоставяне.

Мъжът е силният пол - това ли е становището?

Гриша: Да, но умните жени - забележете ЖЕНИ, си играят с него, както си искат.

С други думи, жените да не се опитват да са мъже, а да си позлват женските оръжия, за да ни въртят на пръста си?

Гепи: Аз нямам нищо против еманципацията. Нямам против нищо против жена ми да работи, да изкарва повече пари от мен и т.н.. Но аз имам някои неща, към които съм безкомпромисен. Докато тя ги спазва, нямам нищо против да спазвам всичко останало, което тя иска.

ОК, нека уеднаквим понятията. Говорим за това криво тълкуване на думата еманципация, според което жените искат хем да ги третираме като равни, хем за всичко, което им отърва, да ги възприемаме като „слабия пол". С други думи да се ползват само от привилегиите, но не и от негативите на собствения си и другия пол.

Гепи: Така е. Пак казвам - тия жени, които са еманципирани и чупят мъжете - причината пак е в мъжете. Аз познавам много мъже, които искат да бъдат мачкани.

Ще цитирам нещо, което прочетох доста малък, бях май на 16 и още тогава ми направи огромно впечатление. Става въпрос за интервю с един дизайнер, който е работил основно с жени. Питат го: „Трудно ли се работи с жени?" и той отговаря: „Жената има едно много първично чувство, което винаги следва - тя търси някой, който да ѝ постави окови. Докато е в тези окови, тя се опитва да ги скъса и през това време, мъжът, който ѝ ги е поставил, е много интересен. Тя го харесва и много иска да бъде с него. В момента, в който ги скъса, той става безинтересен и тя започва да си търси друг, който да ѝ сложи нови".

Това означава ли, че в отношенията мъж-жена, винаги ще има някаква борба?

Гепи: Абсолютно!

Емо: Гледай сега, мисля че абсолютно всички тук говорим за едно и също нещо. С различни думи, но мисля, че всеки отвътре го усеща еднакво.

Косьо: Да, когато няма конфликт и всеки е съгласен с всеки, просто не е интересно.

Добре да оставим жените. Друг въпрос - много често когато кажеш музикант, асоциацията е: музикант-пиене-дрога.

Гриша: Има една друга приказка: „Музикант - или ще се пропие, или ще се проебе."

Гепи: Аз бих казал - никаква дрога. Дрогата е нещо, което ако използваш, трябва да е по предназначение, не като самоцел. Говоря за естествената дрога, не за разните там херо-та и гадости. Индианците, примерно, които са една древна култура, са използвали естесвени наркотици, за да намерят пътя. Не като нещо, с което да се разтовариш примерно. Защото ганджата и коката са наркотици, към които не се развива физическа зависимост. Само че, ако ги ползваш и си с по-лабилна психика и си тъп, ще започнеш да вземаш и други неща. Много музиканти и хора на изкуството са употребявали абсент и какво ли не друго и така са стигнали до това творчество, което са оставили зад себе си.

Но много музиканти, особено през хипарските години, а и след това, умряха от свръх-дози. Курт Кобейн например.

Гепи: Сега, ние не го оправдаваме това, те просто не са усетили мярката. Но са достигнали до велики произведения.

Един преексплоатиран въпрос, тип „тъп", но все пак: Какъв въпрос искате да ви бъде зададен?

Гепи: Колко ти е голям?

Колко ти е голям?

Гепи: Хехехе... няма да кажа.

Ясно е, че от музика трудно се печели в България, всички работите и друго. Все пак какво бихте казали на младите хора, които ги влече музикантският бизнес?

Гепи: Един млад човек, който е тръгнал да прави музика, трябва да е горд от това, че правейки тая музика, той прокарва традиции и някакви правила в по-нататъшната реализация на стила, в който свири или пее.

Можем ли да ви видим някъде?

Гепи: „Матакка" няма как да видите по разните кръчми, дето се водят клубове. Нашата политика е такава - ние ще свирим на концерти. И това ще стане в най-скоро време.

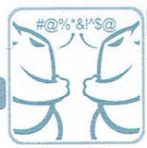
(интервюто е в силно съкратен вариант поради липсата на пространство, заради което се извиняваме на групата и им благодарим за времето, което ни отделиха, жертвайки репетицията си)

ПЪРВОТО НЕЩО, КОЕТО ИСКАМ ДА ТИ КАЖА ЗА ЧАЛГАТА Е, ЧЕ Е КРАЙНО ВРЕМЕ ДА СПРЕМ ВСИЧКИ ДА СЕ ЗАЯЖДАМЕ С НЕЯ. ЗАЩОТО ТЯ Е ЧАСТ ОТ НАРОДОПСИХОЛОГИЯТА НИ, ОТ ТОВА НЯМА КАК ДА ИЗБЯГАМЕ. ТОВА Е МУЗИКАТА НА БАЛКАНИТЕ. НА ХОРАТА, КОИТО ИСКАТ ДА СЛУШАТ ДРУГА МУЗИКА, ЧАЛГАТА НЕ ИМ ПРЕЧИ. ТЯ ПРЕЧИ НАЙ-МНОГО НА ТИЯ, ПОЛУФАБРИКАТИТЕ, НА ВСИЧКИ ЖУРНАЛИСТИ И НА ВСИЧКИ УБИТАЦИ, КОИТО НЕЩО НЕ ИМ Е НАРЕД И ХОП - С ЧАЛГАТА СЕ ЗАЯЖДАТ.

Може би сте чували, но в Япония има специални клубове (или поне е имало до скоро), в които след работа мъжът може да отиде, да седне и да позяпа как на сцената някой от публиката го прави с някоя от служителките. Може и да се включи, ако му се иска. Ако имаше такива заведения и тук бихте ли се пробвали - все пак сцената ви е един вид работно място.

(всички изпадат в искрен потрес, когато Гриша казва „Да, защо не, звучи забавно". На останалите подобна идея не им допада. За сметка на това на следващия въпрос, касаещ отношението им към групови секс, който остана извън записа на касетката,

bike lab
bas-bg.com/bike
Лозенец, ул. Голо бърдо №5



ПРОТИВОПОСТАВЯНЕ: ЗА И ПРОТИВ МЕЙНСТРИЙМ ТЕЧЕНИЯТА

Не знам дали си наясно с факта, ама ние със свободолюбивия ми колега Димитров не се караме относно черно-бели житейски позиции толкова често, колкото го изискват служебните задължения на тези две противопоставени страници. Да си ти кажа правичката, изобщо не се караме. Всъщност обикновено сядаме някъде на подходящото за целта място, водени от личната си представа за кръчмарска оперативка. И си блъскаме умните глави (в началото на вечерта метафорично, а към края ѝ – буквално, в масата) над въпроса какъв особено мъдър версус ще ти поднесем в поредния брой. Което ме подсеща, че особено подло те излъгах. Караме си се. Кой точно да прибара хубавата позиция, за да не му се налага да лансира на аудиторията подронващи достойнството твърдения, уличаващи го в девственост, моногамия, онанистични наклонности или желание да препаше кожата от гризли и да ходи да полага саблезъби тигри с джостерицата. Настоящето противопоставяне започна с едно задружно оплюване на някои актуални филмови течения, продължи няколко наздравици по-късно с ясното формулиране на темата и някъде към началото на втората каса елегантно преля в твърдото заявление на Димитров, че той може и да се представя за малоумен чекиджия, когато професионализмът го изисква, но посмъртно няма да седне да защитава Бритни Спиърс, край, точка по въпроса.

Нямаш грижи, приятелю. Бритни съкс, факт е. И какво от това..

Ето ти поне пет стабилни аргумента в полза на гадния комерс.

Модата е оръжие

След като така или иначе съществува, е далеч по-добра идея да я използваш в своя полза, наместо да я отричаш. С няколко бегли и безболезнени (освен ако не смяташ да залитнеш в посока на пиърсинга, което лично на мен ми е доста чужда идея) корекции във външния си вид можеш да постигнеш чудеса в покачването на така важния за всеки сваляч коефициент на забележимост. И щом така и така си започнал – обогати леко и общата си култура. Съвсем лекичко. Ти си слушай *Слейър* и си чети Достоевски, няма лошо, но просто си нямаш идея колко много врати и крака ще ти отвори свободното цитиране на някой и друг текст на Емином или на така любимия на цялото манекенско войнство *Алхимик*. Да бе, знам че мъжественият ти сексапил прозира и през наклепан с гювеч анцунг, но нека не пресилваме чак толкова възприятията на крехките млади и непълнолетни създания, по чиято крехка плът въздишаше преди бройдва.

Но можем и да оставим настрана шегата и секса, с чието редовно набавяне – да чукна на дърво – за момента си нямаме чак такива проблеми, че да ни се наложи да се погаврим с вида си. Не можеш да отречеш, че доброто познаване на нещо, което оказва влияние върху животите на много хора (a.k.a. *стадото*) ти дава доста сериозна власт над тях и възможност да похапнеш агнешко възползвайки се от същите трикове, които прилагат овчарите-продуценти, дирижиращи цялата история. Доста по-добра идея, отколкото да стоиш обидено встрани, да гризеш гневно глухарчета и да се оплакваш на всеослушание, че звукът на кавала и хлопците ти звучал фалшиво.

Модата е секси

Нека завием за малко във фешън посока. И да изгрухтим доволно по онзи мъжко-шовинистичен начин, който на моменти ни се отдава толкова добре, че чак започвам да се чудя дали наистина го проявяваме само на тези страници. Мейнстрийм модата, колега, е единствената, повтарям – *единствената* – причина в топлината на пролетното слънце, времето – както обичаше да казва един приятел – да се различи. Сериозно ли вярваш, че ако неоправдано пестеливата идея на неизвестен ми дизайнер да икономисва плат при направата на полички, блузки и бельо не беше достигнала масовата аудитория, щеше да видиш по улиците, заведенията и – това в добрия случай, когато си слушкал, папкал и добрият дух на сексуалната задоволеност те е огрял с благословията си – в прегръдките си някое стресиращо сексапилно в оскъдния си тоалет нежно създание.

Модата е прогрес

Да бе, още миналият път ти разбрах мнението. И все пак ако отречем със замах *гребена на вълната* ще трябва да изчезне и останалата част от нея. Ще трябва да отречем и плавното изкачване и рязкото спускане, маркиращи двете страни на разпенения връх. Ще трябва да подкараме житейския си сал през океан от изумително гладка посредственост. Да не говорим, че ти приятелю, също не си се изплъзнал от *модата*, дето я плюеш толкова разпалено. Виждам, че упорито стоиш извън мейнстрийма на момента с клишираното, но очаровано изражение в стил *„Ай'м туу олд фор дис шит"*. Но то е просто защото плуваш в мейнстрийма на едно друго време, който е бил точно толкова досадно модерен преди пет, десет или двадесет години. Като се започне от дългата коса и удобните ти спортни дрехи, мине се през фенщината ти към осемдесетарския хеви метъл и се стигне до сексуалната ти разкрепостеност. В светлините на конкретната епоха *Айрън Мейдън* са били точно толкова истерично модерни, колкото и малката Бритни. *О времена, о нрави* е възкликнал един значително по-умен от нас двамата взети заедно индивид, който сигурно също е бил мейнстрийм хит за времето си по един неоправдано античен начин. Не тръгвай да отричаш прогреса за втори пореден път, че става леко банално, не мислиш ли. Времената се променят, заедно с тях се променя и добрият стар масов вкус и след десетина години примерите за модерност използвани в това противопоставително есе ще изглеждат толкова неуместни и старомодни, че то ще загуби и малкото си наличен смисъл.

Мейнстрийм проявленията са забавни...

Нека погледнем истината в очите – трябва да си доста извратено копеленце, за да се *забавляваш* искрено гледайки филми на Ларс Фон Триър, четейки Ремарк и слушайки Бах. Нека се откъснем за момент от така любимия и модерен за всички български медии преексплоатиран образ на мрачния, сдухан и отричащ всичко комерсиално интелектуалец и да погледнем истината в очите. Както разправях и в статията си за *Филм Феста* от миналия брой – точно толкова тъпо е да отричаш интелектуалната страна на изкуството, колкото и да плюеш срещу комерсиалния и разпускащ мейнстрийм. Няма нищо лошо в това да прегърнеш голяма купа пуканки, да си отвориш кутия бира и да си пуснеш DVD-то с *Терминатор2*, хилейки се като хиена, докато бате Арни ръси глупости с равен тон и австрийски акцент и трепе лошите. Напротив – хубаво е. То е точно онова нещо, което англоезичните народи наричат guilty pleasure – хем знаеш, че *Ангелите на Чарли*, *Лимп Бизкит*, *Куейка*, *Робърт Джордан*, *Шоуто на Слави* или крещящите хавайски ризи са неща обидни за интелекта ти, хем ти носят положителни емоции. Отпускат те. Карат те да се чувстваш добре. Добре по един такъв приятен, лековат, гузен, личен (защото както се разбрахме плежъра е гилти и ти не искаш познатите ти, които те имат за начетено и интелигентно копеле да разберат, че всяка вечер в десет и половина се залепваш за Битивито, за да гледаш простотии; което си е срамота при положение, че на нощното ти шкафче лежи *Махалото на Фуко*) и същевременно с това не си самотен, част си от някаква маса (защото в края на краищата мейнстрийма е точно това).

Пък и нека сме наясно – да отричаш мейнстрийма реално погледнато означава да отричаш бирата, футбола и аналния секс, което откъдето и да го погледнеш си е крайно еретична позиция.

...и не винаги са синоним на некадърност

Фактът, че показват нещо по *MTV*, в *Шоуто на Слави*, по *Фешън канала* или го виждаш на всяка втора витрина по Витошка не означава задължително, че въпросното нещо е неспасяем боклук.

Нека не слагаме знак за равенство между стряскащо талантливия Роби Уилямс и недоклатената бивша лолитка Бритни Спиърс само защото и двамата са модерни поп идоли. Това, че всички харесват дадено проявление на цивилизацията може да се дължи на факта, че въпросното проявление е задействало определен ментално емоционален център у ужасно много хора. Което на мен ми звучи като ужасно точен прицел. А това, че същият този център в шестдест процента от случаите кара определени люде – примерно – да се качват на масите, по подвиквят „Оппа" и да щракат с пръсти не е причина с лека ръка да зачеркнем останалите четиридесет. Дори напротив. Никак не е лошо добрите неща да бъдат продавани, че иначе ще си останем само на „Оппа"-та и щракането с пръсти и сме съвсем за никъде.

- Snake

Уважаеми читателю, с цялото ми уважение към тезата, която ще защитавам, но преди да започна да го правя, бих искал да ударя едно рамо на колегата. Щот съм добър по душа, примерно. Мейнстрийм теченията донякъде са добри за масите. Разбира се, антитезата следва да отбележи факта, че те уеднакяват хората и ги поставят под общ знаменател, превръщайки ги в еднотипни, калъпирани матрични копия един на друг, но също така е факт, че те се явяват и спойката, която ги държи заедно и ги обединява. А в реалността, в която живеем, е много важно да има повече неща, които ни обединяват. В един много абстрактен и чисто теоретичен поглед на нещата, дори християнството може да бъде разглеждано като мейнстрийм течение. С тази разлика, че се държи на гребена на вълната повече от 2 хилядолетия, вместо по един-два сезона, както е по принцип. Но тъй като принципно в бизнеса с религиите до голяма степен са замесени власт и огромни печалби, поради което за тях има кой добре да се грижи и пазарният принцип почти не ги застрашава, учението на бате ви Исус доста трудно ще излезе от мода. Принципът обаче е същият – подхвърляш на масите нещо, което е достатъчно атрактивно и леснодостъпно, едновременно с това – противостоящо на висшата мода, до която достъп имат само привилегированите – и шараните налапват въдицата. Че дори им харесва да ги изтеглят на брега. Защото брегът е пълен с още шарани и не се чувстват самотни. Ако оставим иронията настрана и за малко си припомним българската история, няма как да не отбележим колосалната роля на религията в съхранението на нацията. Така е и с мейнстрийм теченията – те в някаква степен способстват човек да не се чувства единак. Претопявайки го, те го спасяват от изчезване.

Всъщност, колега Бакалов, вие малко сгрешихте. Аз харесвам Бритни. Тя винаги ме е кефела, за разлика от оная пачавра – Агилера. Но да оставим парадоксите настрана и да се съсредоточим върху същността на спора

Цикличност

Прогрес ли видях някъде? Я чакай малко, може би аз съм се объркал нещо. Ми не – прогрес си пише. Е добре, ще се хвана за думата, която така удобно ми подаваш. Струва ми се, че употребяваш термините *мода* и *прогрес* в обратна последователност, драги. Модата никога не е била, а се съмнявам да бъде и в бъдеще, някакъв особен фактор за развитието на прогреса. Точно обратно е – прогресът е този, който създава модата и я използва, за да се наложи по-лесно. Замисли се внимателно и ще го прозреш. Модата не е нищо повече от малко, обслужващо звено на прогреса, а мнението ми за него самия вече го знаеш. Ако изобщо може да се говори за прогрес, който да си струва – творчеството е прогрес. Модата, това са кичозните дрънкулки и пайетки по костюма на творчеството. Няма истински, повтарям *истински* творец, който да е модерен – той или е назад във времето, преоткривайки неизследвани територии, или го изпреварва – прокарвайки пътя за всички, които идват след него.

Дори само фундаменталната максима, касаеща модата – че тя се повтаря, достатъчно красноречиво говори за антагонизма й с прогреса и принципното й безсмислие. Ако погледнем откъм фешън страната примерно, да се обличаш в съзвучие с последните модни тенденции, само защото са модни, но не ти предлагат телесен комфорт, или те правят да изглеждаш смешен, зарязвайки удобството и облеклото, което пасва на индивидуалността ти, е идиотско. Съвсем скоро естественият ход на нещата ще изхвърли от обръщение недоразумението и ще те изправи пред следващото. И понеже тук всичко, което казваме, е лично мнение и всеки защитава някаква собствена визия и позиция ще ти кажа, че и в най-върлите години на метъла аз никога не облякох впитите кожени панталони и останалата кретенска натруфия, която музикалната ми принадлежност принципно предполагаше. Не сложих широките кожени гривни с шиповете, нито нахлузих високите ботуши с тежки вермахт токове. Щот не ме кефеха, пич. Щот само като погледнех някой опакован по този начин и ми се изпотяваха тестисите. Това по-малко почитател на метъла ли ме правеше, според теб?

Секси?

А стига бе? За мейнстрийм течения си говорим бе, приятелю. За жените в размъкнати хип-хоп стайл блузки и дънки с провиснали дъна. За същите, които миналата година припадаха по военния стайлинг и които напоследък бродят из главните улици на населените места със смешните си тип „боксьорски" ботушки- страстоубийки, със заострени и извити нагоре върхове. Ами, че те като Малкия Мук бе. Възбужда ли те Малкия Мук? Мейнстрийм модата в облеклото е масовата мода, модата на улицата. Бунтът на гетото. Това е именно модата, която се появи в противовес на висшата и скъпата дизайнерска мода. Тя прокара унисекса, по дяволите. Корените й са дълбоко впити в ъндърграунд теченията, които поради поголямата си достъпност бързо се превърнаха в спасителната сламка на масите и те се вкопчиха в тях, опитвайки се да убедят себе си и останалия свят, че са нещо повече от долнопробен кич. Какви къси поли? Късите поли са си чиста класика (точно както бирата, футбола и аналния секс впрочем!). И, да – сериозно вярвам, че те щяха да се появят, независимо от някакъв дизайнер-скъперник, защото не бих се учудил ако същия е заимствал идеята си от оскъдните импровизации около кръста на туземките, за които думата мода се асоциира единствено с това да наберат сутрин по-свежи палмови листа. Късите поли и техните аналози не са от вчера, както не е от вчера сексът. Но дори да приемем хипотезата, че някога и те са били мейнстрийм (макар за мен това да е съвременно понятие, появило се с навлизането на хип-хопа и превръщането му в масова култура) – ти си виждал дебела жена в минижуп, нали? И щом така ще раздуваме понятието, спомни си за шалварите, които не чак толкова отдавна бяха окупирали магазините. Или пък култа към клинчетата, в които твърде малък процент от жените изглеждат добре. Остави готините парчета, които в каквото и да ги облечеш, все ще те надървят – „хубавият кон и под скъсан чул си личи". Говорим за мода, която прави жените секси, а не за жени, които с вида си могат да оправдаят каквато и да било мода. Виж, каквото и да си говорим, няма мода, която да знае какво на ТЕБ ти стои добре и те прави секси. Така че нека не смесваме нещата и да се съгласим с факта, че именно индивидът е този, който се познава най-добре и трябва да следва собствените си естетически критерии.

Индивидуалност

За противовеса индивидуалност-мейнстрийм загатнах още в началото и сега само ще маркирам контрапункта. Уникалността и идентичността са върховни идеали в личната ми ценностна система. Няма какво толкова да добавя към вече казаното, освен дълбокото си убеждение, че е по-добре да си пастир или овчарско куче, отколкото част от стадото (а.к.а *многото хора*) и че ако все пак това е цената за щастието да не съм самотен, то най-малкото предпочитам да съм черната овца в него.

Отклонения

Масовото рано или късно се извращава. Опорочава изначалните си принципи. Виж моделиерите само – кажи-речи до един са педали! Не, хайде да не спорим доколко това има нещо общо или не. Фактът е симптоматично показателен, че нещо в цялата тая работа смърди. Не си ли се замислял защо напоследък мъжката мода кара мъжете да изглеждат като, с извинение, путьовци. И независимо какви гейски ала „Остава" полота ни пробутват, един мъж в риза винаги изглежда много по-секси. Класика, брат ми, класика! Всичко, до което комерсът се докосне по някакъв начин, се изкривява. Балансът е нарушен. Прав си, искрящо прав – нищо лошо няма в това да седнеш с пуканки в ръка и да зяпаш бате Арни, даже е хубаво. Лошо е, че ако искаш да гледаш нещо друго почти няма какво. Всичко значимо, което е създадено, е под знака на миналото време. Целият Холивуд е едно мейнстрийм течение и ако поразгледаш собствените си киноревюта ще установиш, че твърде малко са филмите, които не са обект на хапливата ти сатиричност. В крайна сметка, човек се възпитава и изгражда като личност на базата на стойностното в живота и изкуството, другото е само за забавление, за разтуха и разпускане. Към днешна дата е точно обратното и ние ковем критериите си посредством неща, които в най-добрия случай бих нарекъл полуфабрикати. Има подрастващи, които не познават друга музика, освен чалгата и хип-хопа и това е плашещото. Има такива, които не са чували за Достоевски и чието абстрактно мислене се простира дотам, че да те попитат това някакъв нов вид водка ли е.

И последно – за гребена на вълната, амплитудите и бла-бла... Едно име само – Мадона! Двайсет години тя перфектно се нагажда към новите реалности, променя се, но винаги си остана ***уникална****. Дотолкова, че сама да създава и прокарва модата!*

- Freeman

СЕДЕМ: ГЛАД

Автор: **Freeman**

Ден първи: Чийтър

Правило номер едно на гладуването гласи: Кажи на всичките си близки, познати и приятели, че ще го правиш".

Предисторията на настоящия експеримент е една разпивка, където случайно бе подхвърлена идеята за една седмица, в която човек умишлено решава да прави или да не прави точно определено нещо и си води записки. Следвайки теорията за ефективността на личния пример и след кратка справка с т. нар. йерархична стълбица (макар лично да положих усилия да оспоря състоятелността ѝ в нашия случай), колегите единодушно решиха, че именно на мен се пада честта да покажа как аджеба ще стане тая работа. Кофти е да те спрягат за шеф понякога. Добре – казвам. – Ще гладувам една седмица – никакво ядене, само гола водичка. И се почна...

Според дебелите книги, където разни тлъсти разбирачи дават акъл, веднъж седмично човек трябва да позволява почивка на организма си като не се храни в продължение на 24 часа. Не е чак такъв зор, гледам редовно да го правя. Номерът е после да устискаш на импулса да се натъпчеш до пръсване. Това също гледам да го правя, макар да не мога да се похваля с кой знае какви успехи. Та няма какво толкова да кажа за тия първи 24 часа – през тях нищо особено. Яде ти се, но се трае. Но... ето, че се прибирам към 12 вкъщи. Уютът на „моята крепост" ме връхлита още от вратата. Нервите се отпускат, напрежението изтича, грижите се изгубват някъде назад и оставам насаме с глада. На психологическата си 24 часова граница съм. Някъде по това време съм свикнал да си похапвам. Знам, че не е добра идея, но се понасям към кухнята, откъдето се просмуква миризмата на пиле с ориз на фурна. Жената не знае, че ще гладувам. „Какво пък толкова" – казвам си и започвам да набивам направо от тавата, точно както най-обичам. „Чийтър, чийтър, чийтър!" – пищи алармата в главата ми. „Абе я си бий фала" – промърморвам на ум. Две минути, 6-7 едри лъжици с ориз и половин пилешко крило по-късно се чувствам като боклук. Като безволево мекотело. Като предател. Предадох себе си. „Утре ще кажа и на жената, че гладувам, ще кажа на всички, по дяволите. След като не мога да се контролирам сам, поне срама от подигравките да ме спира" – обещавам си тържествено, заклевайки се, че това падение няма повече да се повтори.

Ден втори: Напрежението расте

Правило номер две на гладуването гласи: „Намирай си занимания. Скуката е най-големият враг на глада".

Денят започва бурно – рано-рано, още към 13 часа съм затрупан от разни задачки. Търчане насам-натам, телефонни разговори, една среща – времето неусетно минава. Стържането в корема е далечно и почти неусетно. Не му обръщам внимание. Вчерашната издънка ми държи влажно. За по-голям ефект споделям греха си с Джовани и от погледа, който ми хвърля, без да коментира особено случилото се, се чувствам адски мизерно – не го е очаквал от мен, разочаровал съм го. С настъпване на вечерта нещата се влошават. Колегите отиват на някакво събиране в кръчма и за да не се изкушавам оставам в редакцията. Сам. Грешка!Ега ти как ми се яде, по дяволите. Опитвам да работя, но не се получава – мислите ми постоянно бягат към близкия китайски ресторант. Пускам Хироус, това оправя положението донякъде, но тази игра вече ми е толкова ясна, че я играя почти инстинктивно. Скоро отново усещам зъбите на глада. Тегля някакъв филм от интернет и убивам някак 2 часа. Става късно, вечер обикновено огладнявам зверски. И тази вечер не прави изключение. Останалото – преди да се прибера, а после, след като съм се прибрал – зяпайки телевизия, щракайки нервно каналите, докато накрая някак успявам да заспя пред телевизора с дрехите – е едно постоянно мъчение и мисли за храна...

Ден трети: Киселини

Правило номер три на гладуването гласи: „Цигарите са твоят съюзник срещу глада".

На делова среща сме с Джулса. В сравнително скъпо заведение – „Папараци" до Славейков. Питат ме какво ще обичам – една минерална вода, казвам и се изчервявам. Приключваме, Юлиян е гладен и ние се отправяме към рая на тестените изделия. До Славейков има нещо като сладкарница с фурна – кифлички, пици, гевреци от новия вид – ония мекичките, всякакви лакомства, обилно облени с разни кремове. Боже, какви миризми... Излизам навън, уж да търся цигари, но всъщност за да съм по-далеч от изкушенията, които карат стомашните киселини да се надигат към гърлото ми. Обзема ме остър пристъп на паника, на крачка съм да си поръчам нещо „безобидно" като бюрек със сирене и спанак – току що го изваждат от фурната и го поставят на витрината – ухае божествено. Ако бях сам да съм сгазил лука отново. Хм, това гладуване се оказва далеч по-голямо предизвикателство, отколкото си мисля – на карта е заложено самоуважението ми, но когато те изтезава глад, мисълта за честта е готова да се прекърши. Повтарям си, че няма да се уважавам повече, ако сега се огъна. Най-накрая се махаме от кошмарното място, но днес съдбата е решила да ме изтезава. На път към редакцията минавам по Шишман. Пред „арабите" – колегите. Джовани, Мед и Икаруса. Набиват яко на масичката отпред. Няма как, спирам при тях. Джовани ми разправя някакъв виц, но почти не го слушам, мисля си за дюнера му. Сякаш са ми вградили някакъв зуум – виждам как отваря уста и захапва, как зъбите му се впиват в хлебната плът на мазния дюнер, откъсват хапката, дъвчат с кеф. Слюнки изпълват устата ми. Моля го да повтори вица. Като че ли малко ми е обиден, но го повтаря: *„Синчето пита: „Тате, тате, колко е дълга пастата за зъби, знаеш ли? Не знам сине. Ами от хола до кухнята и още две крачки!"* Муахаха. В това време арабчето подава още две „суджу"-та и два пъти пържени картофки. Не обичам суджо по принцип, но сега то тегли погледа ми. Зяпнал съм с копнеж двете препечени, пресовани на тостера страни, подаващата се от вътрешността кайма, а бялата чеснова подправка на върха на тоста ме подлудява. Вадя цигара. Паля. Вдишвам дълбоко, искам тютюневият мирис да убие всякакви други миризми и вкусове. Цигарата свършва бързо, решавам да си тръгна, за да не ги гледам повече. Слава богу, вече не ми се подигравят, иначе бих ги намразил. Мисля, че колегите ми изпитват елемент на съчувствие вече. Първите два дни на бъзици и подигравки отминаха. Блед съм, начумерен, кисел, гледам злобно. Някой по-късно ми каза: „Все едно те мъчат киселини". Браво бе гений, я познай – мъчат ме киселини ебаси! От цигарата ми се завива свят обаче, алкалоидите си казват думата, когато срещат гладния организъм. Май ще трябва да ги спра, или поне да ги намаля драстично, но факт е – подтискат глада тия пущини. Така минава целият ми ден – палейки цигара от цигара...

Ден четвърти: Криза

Правило номер четири на гладуването гласи: „По време на гладуване задължително приемай витамини."

Този ден няма да го забравя никога. Купувам си цигари, подавам десет лева. Връщат ми две по пет, три по един и още 40 стотинки. Далаверка. Замълчавам си ехидно, прибирам „рестото" – аре бе, няма само на мен да ми е кофти. Джиесемът ми звъни – от сервиза ми съобщават, че повредата не е в двигателя на колата, а е някаква свещ, освен това най-после са ми открили годен ключ за запалването на половин цена. Казвам им, че имат каса бира и две дузини кебапчета, ако е готова до вечерта – аре бе, няма само на мен да ми е готино. В редакцията Джулса ми съобщава, че Глобул са се навили за едногодишен договор за реклама на корица. Животът е хубав! В panka „in" ме чака купчина статии, тоя път всички си предават статиите навреме и няма да ми се налага всичко да редактирам в последния момент. Чудя се дали да си проверя фиша от тото. Е, не това щеше вече да е прекалено наистина – не печеля нищо. Час по-късно се обажда жена ми, за да ми съобщи заеквайки, че е треснала 5-ца с нейния. НЕ МОЖЕ ДА БЪДЕ! Правилно – не може. Днес просто е първи Април. Накратко – положението е още по-ужасно от вчера. Гладът вече не е просто фучащ в клетката си хищник, а пуснат на воля, подивял от ярост и болка саблезъб тигър. Боли ме глава – чел съм, че главоболието и световъртежа са често срещано следствие от глада. Вярно е да ви кажа. Замаян съм и чувствам краката си меки. Крайно изнервен съм, дразни ме всеки шум. Изострено, обонянието ми долавя всякакви миризми и за пръв път си давам сметка колко преситен е въ-

здухът с аромати на манджи. Пържено-картофеният мирис на Макдоналдс гъделичка ноздрите ми от две пресечки разстояние, на любимите ми пици с бекон сякаш са им поникнали крила и ме следват по петите. Започвам да съжалявам, че нямам връзки с местния клон на Алкайда, за да им поръчам да взривят проклетата пицария в края на улицата. Но вече са минали твърде много дни, в които съм удържал фронта, за да посегна към храна. Привикнал съм на постоянния глад. Не си струва, би било безсмислено да се пречупвам точно сега.

Разтварям си витаминчетата в чаша вода, които са задължителни по време на гладуване, защото организмът има нужда от тях, гаврътвам я, опитвайки да си представя, че е пилешки бульон и продължавам борбата с ищаха за храна.

Ден пети: Проверка на резултата

Правило номер пет на гладуването гласи: „Пий много течности"

Едно да знаете от мен - устискате ли четири-пет дни, нататък става лесно. Третият, четвъртият и петият ден от гладуването са най-кризисните и опасността да не издържите – най-голяма. Разбрах и нещо друго – гладът е въпрос на психология. Следствие от навика за хранене. Ще си позволя малко отклонение от дневника, за да споделя някои свои заключения и размисли. Гладът е полезен. Знам, че всички сте чували теориите за лечебното гладуване. Склонен съм да ги приема. Това, в интерес на истината, не е първият път, в който се подлагам на подобна мъка. Преди около 3 години срещнах... знам, че няма да повярвате, но срещнах бате ви Кольо Дърпатов – понастоящем гл. редактор на PC Club. Именно той бе човекът, който ми отвори очите за глада и каквито и други недоразумения да има между нас и воденото от него списание, за това ще съм му благодарен вечно. По онова време той бе успял да свали около 60-на килограма и със своите видими около 70-75 беше с двайсетина под моите собствени. След разговора с него реших, че каквото и да ми коства, ще отслабна и започнах диета. В началото, около 10-на дни - на кисели млекца, един-два плода и натурални сокчета, после – само на вода. Това продължи около 20 дни. Когато всичко приключи бях с 20 килограма по-слаб и в идеалната си форма. Оттогава никога не съм наддавал над 79. Един съвет – ако някога се подложите на гладна диета и отслабнете, направете всичко възможно, за да закрепите килограмите си и да не наддавате. (Как се процедира за постигане на това е отделен въпрос и няма да ви занимавам с него.) Вторият път е по-трудно да се подложиш на това насилие над организма и най-вече – над навика. Сега, на петият ден, мисля и недоумявам, как съм успял преди 3 години да издържа толкова. Вярно, че стимулът беше по-голям тогава. Но да се върна на темата. Гладът е психологически проблем. Ние, хората, нямаме нужда от толкова храна, колкото поглъщаме. Затова обществото като цяло затлъстява. В щатите, а и не само там, проблемът е придобил катастрофални размери. Ако погледнем животинският свят ще видим, че съществата в природата живеят на ръба на постоянния глад. Природата си знае работата – така поддържа животинките здрави. При наличие на повече храна настъпва бум в популацията. Естественият подбор има грижата за това да не съществуват такива ексцесии като наднормено тегло и да няма повече храна от тази, която може да се усвои. При хората е различно, те се тъпчат. Надебеляват. Преди да започна тази гладна диета, вече бях започнал да се чувствам доста дискомфортно, килцата ми натежаваха, усещах се тромав и бавен, лишен от енергия – независимо колко храна поглъщах. Тази седмица ми дойде перфектно. На петия ден се оглеждам в огледалото – коремът се е прибрал, паласките около кръста, които бяха започнали да се превръщат в твърд пояс сланини – видимо са позачезнали; остатъчните наслоения са мекички. Започнал съм да се замоизяждам. Гладът ме мъчи все още, но се чувствам по-лек, по-жизнен и подвижен. Мускулите са по-търгави. Ходенето ми доставя удоволствие. Отново започнах да слагам колан на дънките, а някои в които трудно съм се побирал до вчера, са на път да се върнат в активния ми гардероб. Сутрин се събуждам по-бодър и работоспособен, сънят ми се подобрява. Гладът влияе изключително благотворно и върху мозъчната активност. Древните философи са задължавали бъдещите си ученици да се подлагат на 40-дневен глад и това трябва да говори достатъчно. Организмът се освобождава от натрупаните отрови, органите започват да функционират значително по-добре и ефективно. Денят минава в обичайните ангажименти и тъй като организмът още не е достатъчно убеден, че няма да получи храна и че се налага да мине изцяло на вътрешно хранене (да започне да усвоява натрупаните мазнини) чувството за глад все още ме преследва. Вкарвам му ударни дози вода. Освен че подобрява метаболизма и спомага за по-бързото му изчистване от отровите, тя е и начин да залъжеш дращещия стомах.

Ден шести: Спорт

Правило номер шест на гладуването гласи: „Не дъвчи дъвка, ако искаш да подмяташ нещо из устата си използвай Тик-Так"

Само 2 калории, братя! Освен това Тик-Так дражетата подтискат глада. А дъвката възбужда стомашните киселини и не е оферта, ако човек гладува. Знам го, защото направих грешката да дъвча дъвка с идеята да премахна ацетоновия дъх, който закономерно се появи в резултат на гладуването. (Това е страничен ефект, с който всеки гладуващ трябва да се примири.) Когато пристигам на игрището, където щеше да се проведе превръщащото се вече в традиция мачле през уикенда, в стомаха ми се разхождат таралежи. Изплювам скапаната дъвка и нагълвам половин литър вода, белким удавя гадините. Това, което постигам е, че вече се чувствам като байкалското езеро и с натежал, лангъркащ се корем се включвам в мача. Играем почти 3 часа и за пръв път издържам на терена през цялото време, без да искам смяна. Биеш! Дори успявам да вкарам няколко гола. Накрая съм скапан и максимално изцеден. Сядаме на пейките за задължителния „разбор след мача" и докато си говорим какво и как трябва да променим занапред с цел отборът ни да става все по-добър и да мачка наред, се улавям, че за разлика от предишните пъти след 20-на минутки почивка се чувствам почти възстановен.

В толкова добро настроение съм от факта, че дори сядаме на една маса с врага и си позволявам една биричка – майната им на правилата. Връщам се към живота, това трябва да се полее!

Ден седми: Краят на началото

Правило номер седем на гладуването гласи: „Секс, много секс!"

Неделя. Скучен ден. Именно скуката и по-точно фактът, че въпреки нея гладът е като далечно, заглъхващо ехо от преминала буря ме убеждава, че организмът си е научил урока и е готов да ме остави на мира.

Решавам да направя седмицата десетдневка.

Кошмарът на нощта вече не ме плаши. Днес мога да пропусна изморителния едночасов крос в западния парк и съсипващия двучасов секс с жената, които ми помагаха през изминалите дни да прикоткам подгонения от глада, така желан, сън.

Естествено, че се будалкам – отде сили на мойте години за подобен титаничен подвиг. Но вие можете да приемете правило номер седем като найценния ми съвет. Прилагайте го активно – със или без гладуване.

ИЗ АРХИВИТЕ НА ТЕМИДА

Автор: **Nera**

Това е един експеримент. Рубрика, с която ще надникнем в прашните съдебни архиви. Тук има хиляди истории. В дебелите папки, зад сухите съдебни текстове, са скрити истински човешки съдби. Тук мирно съжителстват досиета, чиито фотоалбуми са запечатали обезобразени хорски тела или опожарени къщи и други, отразили невероятно смешните „процеси на века" като този, в който замаян от летните жеги прокурор, за ужас на съда, разпалено пледира за възмездие по „убийството на свинята-майка" отдавна трансформирана в апетитни наденици.

Може би ще попитате „Защо?". Защото сме Workshop - толкова е просто. Защото не искаме, не сме били и няма да бъдем просто едно „геймърско списание", колкото и да ни критикуват някои за това. Защото сме хора и светът около нас ни ***касае.*** *Защото неведнъж са ни повтаряли, че носим отговорност пред читателите си. Защото животът е много повече от игри, хумор и забава.*

Уморихме се от трагедии. Свикнахме с тях и престанахме да ги забелязваме, превръщаме се в роби на равнодушието. „Справедливост няма" станаха дежурните ни думи. Справедливостта обаче най-често я търсим в съдебните зали, там е съсредоточена мъката на света. И често някои от тези, които са приели за свое призвание да прилагат законите, не могат да заспят. Защото е жестоко да вериш безпристрастен поглед в човешката болка. И да решиш съдба.

...Понякога Темида плаче.

Историята, която ще ви разкажа, не е сензация. Тя никога не е била на първите страници на вестниците. Никой никога не се е интересувал от нея, освен потърпевшите и свидетелите. Просто една, малка на фона на световните беди, реална човешка драма - от тия, които изслушваме с равно изражение на лицето и кратко свиване на рамене - „ех, какво да се прави, такъв е животът". История, която не ни касае.

Не ви съветвам да я четете. Тя няма да ви разтовари, няма да влее в деня ви усмивка, няма да искате да си я спомняте – напротив...

Но тя ще е тук. За всеки случай. За момента, в който изпитате нужда да помислите за човешката вина и за справедливостта на закона. Или просто за вината, за справедливостта, за изкуплението и границата, която ги разделя.

Сълзите на един убиец

Един уморен, обикновен на вид човек е изправен пред съда. Прегърбен, стиснал главата си с ръце. Не смее да погледне съдебния състав. Той е убиец...

1986 година, Емилия се омъжва за 13 години по-възрастния Алексей. Тя е още много млада и близките ѝ не гледат с добро око на този брак, но любовта побеждава.

Системният побой започва няколко месеца след сватбата. Продължава и по време на бременността. Не спира и след раждането на детето. Надеждите, че присъствието на крехкото същество най-после ще успокои Алексей се оказват напразни - той става още по-тираничен и ревнив, с ярък афинитет към насилието.

Годините минават, съседите често чуват гневни мъжки крясъци, последвани от женски и детски писъци, виждат сините по младата жена и детето. И бездействат.

Междувременно Алексей все повече се плъзга по наклонената плоскост. През 1990 г. получава условна присъда за нанесена телесна повреда над служител на МВР. После напуска работа, продава семейната гарсониера, прибира парите и се захваща с... иманярство. Не се прибира с дни. Не проявява никаква грижа. Пропива се. Алкохолът го прави свръх агресивен. Постепенно започва да се държи неадекватно. Говори, че е Бог и следва всички да му се подчиняват. Твърди, че малкият му син е прероденият Христос. Заплашва, че подобно на Иван Грозни ще убие жена си и че както княз Борис ослепил синът си, така и той има властта да ослепи своя. Започва да се „въоръжава" - ножове, отвертки, шила, снабдява се и с четири огнестрелни оръжия. Три от тях, заедно с доста боеприпаси, слага в торба и я скрива на тавана в къщата на тъст си Иван. Без да обяснява какво има в нея, той забранява торбата да се пипа по какъвто и да е повод.

Несвързаните монолози на религиозни теми стават ежедневие. Купува си кучешки нашийник и го носи на шията си, твърдейки, че е питбулът господен. Донася някаква дървена тояга - „тоягата на Давид", после прашка - „чатала на Давид". Състоянието му продължава да се влошава. Наред с „традиционните" побои, често започва да насочва към разтрепераната си съпруга заредено оръжие, казвайки ѝ, че един ден ще я убие и ще си вземе детето. Заканва се, че ако се обади в полицията „ще треби и полицаи". Забранява в къщата му да идват родителите и братът на Емилия. Веднъж, в пиянски пристъп, изпотрошава всички намиращи се в къщата мебели, голяма част от прозорците и електроуредите. Емилия бяга. Най-напред се приютява с детето при един от братята на Алексей, после отива при собствения си брат, без обаче да сподели станалото. След няколко дни съпругът я принуждава да се върне.

Кошмарът за младата жена и детето продължава. Каквото и да направи, все е грешка. Всеки нов ден е поредната среща с ужаса и юмруците на Алексей, който не щади и сина си. Страхът ѝ от него е толкова сковаващ, че не смее да предприеме каквото и да е.

14.12.1997г. Родителите на Емилия посещават дома на зет си, виждат разрушенията и се ужасяват от поведението му. Той е превъзбуден, гневен и неадекватен. Твърди, че е Вълчан войвода, че ще намери голямо съкровище и ще изплати външния дълг на България. Ужасените хора не посмяват да приберат дъщерята си от страх да не разярят допълнително разбеснелия се зет. Безсилни да направят каквото и да е, те се прибират в селото си, притеснени и уплашени за дъщерята и внучето.

16.12.1997г., около 18 часа. Алексей телефонира на Емилия да приготви вечеря, защото ще „коронясва" сина си. В последните дни той е невъзможно агресивен и налудничав. Ужасена, жената грабва детето (тогава десетгодишно) и побягва. Хваща влака и се скрива при роднини в гр. Провадия.

17.12.1997г., около 16 часа. Разяреният Алексей, комуто се наложило да вземе влак до близкото село и оттам да извърви пеша близо шест километра до къщата на тъст си, рита вратата. На висок глас крещи, че ако са скрили жена му, ще избие всички.

Възрастните го канят да влезе и да се стопли, приготвят му вечеря. Алексей иска вино - сипват му. Той е лабилен и абсолютно неконтролируем. Домакинята не издържа и избягва при свекърва си в съседна къща. Братът на Иван, който минава случайно, поседява половин час, слушайки как зетят говори, че е Господ и всички трябва да му се подчиняват, заканите му, че „без да му мигне окото всички ще избие". Решава, че мъжът сигурно се дразни от него и си тръгва.

Иван и Алексей остават сами...

Делото се гледа от съда два поредни дни. Убиецът така и не можа да вдигне натежалата си от вина глава. При дадената му възможност за последна дума плака като малко дете...

Убиецът взима чука и нанася два силни удара по тила на жертвата. Обръща се и стои неподвижно така известно време, за да „дойде на себе си". Когато отново поглежда към пострадалия, той е паднал по очи на масата. Положението на тялото и шуртящата от главата кръв подсказват, че е мъртъв. В близост до него още стои парчето плат, изпод което се подава дръжката на пистолет...

Когато обяснява защо е взел чука и го е сложил в кофата, с която е излязъл за дърва за печката, Иван казва: „Хем за кураж, хем да не съм с голи ръце, ако посегне ...". Алексей е абсолютно превъртял. Сипе закани. Внезапно става и отива на тавана, заявявайки, че ако някой е пипал торбата „ще му строша ръцете". Уплашен, старецът излиза за дърва и за чук.

Влизайки, вижда зетят да разгъва парче плат. На масата има кутия с патрони. Вижда и дръжката на пистолета. Стреснат, стопанинът удря ръката на зет си с длан. „Сега ще видиш ти какво ще ти направя" рекъл Алексей и навеждайки се, посяга към дръжката на пистолета. „Реших, че съм свършен и пред очите ми сякаш пелена падна..." - изповядва се пред съда Иван. Останалото е ясно. Два силни удара с чука...

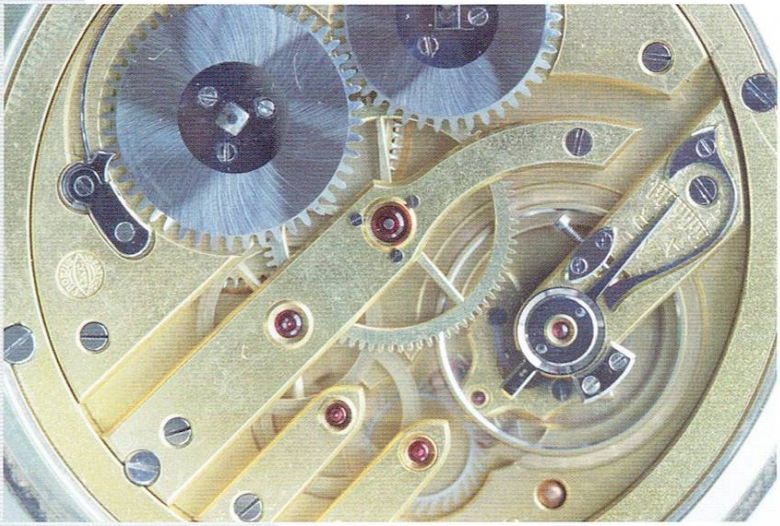
„Целият ми живот мина през главата, парализирал се бях направо ...".

Старецът си поема дъх и телефонира на кмета, разказва какво е сторил, сяда в снега на двора и плачейки дочаква идването на полицаите.

След като направи пълна преценка на събраните по делото доказателства и отчете, че са налице само смекчаващи отговорността на подсъдимия обстоятелства и искрено разкаяние за стореното, съдът определи минимално предвиденото в законовия текст наказание, а именно - 1 година лишаване от свобода, което бе отложено с изпитателен срок от четири години, считано от влизане на присъдата в сила.

Убиецът осъдиха условно.

НЕ е необходимо да знаете, как работи един часовник, за да го ползвате безпроблемно...



... и с компютрите е така.

BGservice

Решава ВашИТе проблеми

- Абонаментна поддръжка на компютърна техника
- Отстраняване на хардуерни/софтуерни проблеми
- Внедряване на информационни системи
- Структурно преокабеляване
- ИТ консултации

София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 , тел. 986-65-05, 980-96-22
e-mail: info@bgservice.net , www.bgservice.net

Take your business with you

Affordable cutting-edge notebook technology

Dell™ recommends Microsoft® Windows® XP Professional for Business

Stay productive on the road

The new Dell™ Latitude™ D505 based on Intel® Centrino™ technology provides you with outstanding mobility without sacrificing usability or power. This notebook offers a 15" screen combined with a thin form factor and the latest standards in wireless connectivity, making the D505 your ideal mobile business companion.

Dell™ Latitude™ D505

- Intel® Centrino™ mobile technology
- Intel® Pentium® M Processor 1.5GHz
- Microsoft® Windows® XP Professional (SP1)
- Intel® PRO/Wireless 2100 802..11b MiniPCI card
- Intel® 885GM chipset
- 256MB DDR RAM
- 30GB EIDE ATA_100 Hard Drive
- 15" XGA TFT Display
- 8xDVD / 24xCD-RW Combo Drive with Decoder Software
- Internal 56K Modem
- 10/100 Ethernet LAN on Motherboard
- 6 Cell Primary Battery
- Internal Bluetooth™ Card - Factory install only
- High quality audio system with built-in speakers
- Dell USB Optical 2 button mouse & Dell™ Mouse Pad
- D-Family Deluxe Nylon Carrying Case

$ 1364

Excluding delivery and VAT

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

PROGRESS CAD R&D Centre Ltd. **ЦЕНТРОВЕ ЗА ПРОДАЖБИ, СЕРВИЗ И ВИСОКОКВАЛИФИЦИРАНА ПОМОЩ:**

София 1574,
бул.Шипченски проход 69А
тел.: (02) 870 52 57;
факс: (02) 973 38 53;
cadrd@progress.bgnet.bg;

http://progress.bgnet.bg
www.dell-bg.com

Ямбол	"Джи ви ди"	046/64 146;
Русе	"Линксис"	082/239 961;
Благоевград	"ИНФОТЕХ"	088 560 835;
Ловеч	"КОМПТЕХ"	068/41 988;
Враца	"Вега 21"	092/63 371;
В. Търново	"Прим-ВТ"	062/642 926;
Бургас	"Комплекс"	056/813 022;
Варна	"Визикомп"	052/600 380;
Ст. Загора	"Интернет Груп"	042/601 101;
Пловдив	"Интернет Груп"	032/626 375;
Хасково	"Глобал солушънс"	038/622 569;
Добрич	"Визикомп Добрич"	058/26 257;

ЦАПК "Прогрес" ООД е сертифициран по BDS EN ISO 9001:2001 и е дистрибутор на Dell от 1990 с повече от 20000 инсталации.

Easy as DELL™

Click **www.dell.com**

©2003 Dell Computer Corporation. Subject to availability, prices and specifications are correct at date of publication and may change without notice. Upgrade prices apply with system purchase only. Dell, the Dell logo and Latitude are either trademarks or registered trademarks of Dell Computer Corporation. Intel, Intel Centrino, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation. Dell disclaims proprietary interest in the marks and names of others. Certain Microsoft® software product(s) included with this computer may use technological measures for copy protection. In such event, you will not be able to use the product if you do not comply with the product activation procedures. Product activation procedures and Microsoft's privacy policy will be detailed during initial launch of the product, or upon certain reinstallations of the software product(s) or reconfigurations of the computer, and may be completed by Internet or telephone (toll charges may apply).